GROSSES SPECIAL: JAHRESRÜCKBLICK 2016

Auf 8 Seiten: Wir blicken zurück auf ein turbulentes Spielejahr 2016 – mit allen Top-Spielen, vielen Aufregern und den wichtigsten Trends!



EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

TROPICO 5



Der Präsident ist tot, es lebe der Präsident! In Kalypsos komplexer Aufbaustrategie-Simulation dürft ihr so richtig den Diktator heraushängen lassen!

Amazon-Preis vom 12.12.2016: ca. 13 Euro!

AUF ÜBER 40 SEITEN: HITVORSCHAU 2017

STAR CITIZEN

MASS EFFECT: ANDROMEDA

RESIDENT EVIL 7 • FOR HONOR

SOUTH PARK 2 • DAWN OF WAR 3

KINGDOM COME: DELIVERANCE

PREY

Entwicklerbesuch bei Arkane Studios

Wirklich besser als Bioshock? So spielt sich der irre Science-Fiction-Shooter!

+ XXL-DOPPELPOSTER



AUSGABE 293
01/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Zukunftsaussichten? Heiter bis wolkig!


Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Wenn man seit mehr als zehn Jahren Hefte macht, dann schreibt man in dieser Zeit auch den einen oder anderen Ausblick auf ein neues Spielejahr. In der Regel fällt es anhand der bislang angekündigten Titel und der zu erwartenden Trends recht leicht, zu sagen, ob uns ein vielsprechendes oder ein eher schwaches Jahr erwartet. In diesem Jahr fällt es mir besonders schwer, eine sinnvolle Prognose abzugeben. Auf der einen Seite gibt es ein paar sehr erfolgversprechende, außergewöhnliche Titel, die die Spiele-Landschaft nachhaltig beeinflussen könnten. Auf *Star Citizen* (ab Seite 26) und *Prey* (ab Seite 42) müssen wir noch ein wenig warten, *Resident Evil 7* (ab Seite 32), *For Honor* (ab Seite 38) oder unsere Titelstory der letzten Ausgabe *Mass Effect: Andromeda* erscheinen schon in den kommenden Wochen. Und dann? Sieht es bis zu den Ankündigungen rund um die E3 erst einmal düster aus. Während man jetzt schon sagen kann, dass Sony dort mit *The Last of Us 2* und *God of War* mächtig vertreten sein wird und auch, dass Titel für Nintendos Switch-Konsole eine große Rolle spielen werden, steht hinter Microsoft noch ein großes Fragezeichen. Führt der amerikanische Software-Hersteller seine Strategie, PC und Xbox One zu vereinen, fort? Und wenn ja, mit welchen zugkräftigen Titeln?

Auch bei anderen großen Herstellern ist noch nicht klar, was uns erwartet. Kommt *Red Dead Redemption 2* für PC? Bringt 2K Games ein neues *XCOM* oder gar ein neues *Borderlands*? Was hat Electronic Arts außer den üblichen Sport-Verdächtigen und *Star Wars: Battlefront 2* noch im Köcher? Wann startet Square Enix' Auftragskiller in seine neue Season und was ist eigentlich mit der PC-Fassung von *Final Fantasy XV*? Müssen wir ein weiteres Jahr ohne neues *Assassin's Creed* auskommen? Jede Menge exzellente Fragen, die wir Stand Ende Dezember nicht beantworten können. Dennoch ist es uns in unserem großen Vorschauteil auf das nächste Jahr gelungen, weitere spannende Titel zusammenzutragen.

Neben zahlreichen Vorschauberichten und einigen wenigen Tests bietet diese Ausgabe der PC Games noch ein paar weitere, coole Specials. Neben dem obligatorischen, aber nichtsdestoweniger sehr lesenswerten Jahresrückblick haben wir noch einen coolen Artikel zum 20jährigen Jubiläum von *Diablo* und ein nicht weniger spannendes Zeitreise-Special für euch im Angebot. Abgerundet wird diese Ausgabe wie gewohnt von nutzwertigen Hardware-Artikeln und einem umfassenden Special, das sich mit der Elgato-Hardware und der Aufnahme von Spiele-Streams beschäftigt.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe eures PC-Lieblings-Spielemagazins wünschen

Wolfgang und das PC-Games-Team



... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







TROPICO 5

Regiert einen karibischen Inselstaat in der Rolle des Diktators „El Presidente“ und führt ihn durch spannende Epochen. Ihr startet eure Herrscher-Dynastie in der Kolonialzeit, erlebt das dunkle Zeitalter der beiden Weltkriege, meistert die Folgen des Kalten Kriegs und landet schließlich im 21. Jahrhundert. Mehr als 100 verschiedene Gebäude stehen euch für den Ausbau zur Verfügung. Baut eine Schiffsflotte auf, schließt Handelsverträge ab, erforscht neue Technologien und sorgt für wachsenden Wohlstand und Luxus auf eurem Eiland. Für reichlich Spielspaß und Abwechslung bietet euch *Tropico 5* nicht nur eine in schicker Grafik inszenierte Kampagne, sondern auch einen Endlosmodus sowie einen Koop- und Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Für die Installation ist eine Online-Verbindung nötig. Installiert den Client von unserer Heft-DVD und bestätigt danach den Download für die Installation des Kalypso-Launchers. Ihr benötigt außerdem einen gültigen Kalypso-Account, den ihr euch kostenlos erstellen könnt. Gebt im Kalypso-Launcher den Produkt-Key ein.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista SP2, 2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, Geforce 400 / Radeon HD 4000, 5,5 GB HD
Empfohlen: Windows 7 (64 bit), 2,5 GHz Quad Core CPU, 8 GB RAM, Geforce 500 / Radeon HD 5000

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Malerisches Karibik-Flair dank schicker Grafik
- Einzelspielerkampagne mit 15 spannenden Missionen
- Unterhaltsamer Endlosmodus
- Umfangreicher Koop- und Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler
- Lustige Sprüche und Kommentare
- Zahlreiche Herausforderungen
- Interessante Zeitepochen spielbar: Kolonialzeit, die Weltkriege, Kalter Krieg und die Moderne
- Anspruchsvoller Inselaufbau
- Der beste Teil der erfolgreichen Aufbaustrategie-Reihe
- Über 100 verschiedene Gebäude
- Dynastie-Feature
- Zahlreiche Forschungs- und Entwicklungsmöglichkeiten
- Aufwendig inszenierte Zwischensequenzen
- Stimmige Musikuntermalung
- Lebendig wirkendes Inselleben



Karibisches Inselmanagement mit toller Grafik, einer lebendigen Umgebung und jeder Menge Spielspaß – unsere Vollversion *Tropico 5* bietet euch beste Aufbaustrategiekost, garniert mit einer ordentlichen Prise Humor.

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Tropico 5

VIDEO (SPECIAL)
- Steep im Let's Play

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

VIDEOS (TEST)
- Die Zwerge
- Shadow Tactics: Blades of the Shogun
- Watch Dogs 2

VIDEOS (VORSCHAU)
- For Honor
- Prey
- Resident Evil 7

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Cities Skylines: Naturkatastrophen im DLC
- Mass Effect: Andromeda – Trailer-Analyse
- Mass Effect: Andromeda – Experten-Talk
- No Man's Sky: Foundation-Pack im Check
- Shadow Tactics: Video-Guide Mission 1
- Shadow Tactics: Video-Guide Mission 2
- Watch Dogs 2: Synchro-Vergleich Deutsch vs. Englisch
- Watch Dogs 2: Video-Grafikvergleich PC – Min vs. Med vs. Max
- Space Hulk: Deathwing – 30 Minuten Gameplay, Teil 1
- Space Hulk: Deathwing – 30 Minuten Gameplay, Teil 2
- Prey: 8 Minuten Gameplay

VIDEOS (TEST)
- Dark Souls 3: Ashes of Ariandel

VIDEOS (TRAILER)
- Mass Effect: Andromeda – Gameplay-Trailer

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Tropico 5* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.



msi
ASSASSIN'S CREED
NUR IM KINO
GAMING PRO
msi
DEIN SCHICKSAL
LIEGT IN DEINER HARDWARE
MITMACHEN
UND GEWINNEN!
© 2016 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION AND UBISOFT MOTION PICTURES ASSASSIN'S CREED. ALL RIGHTS RESERVED.
WWW.MSI.COM

INHALT 01/17



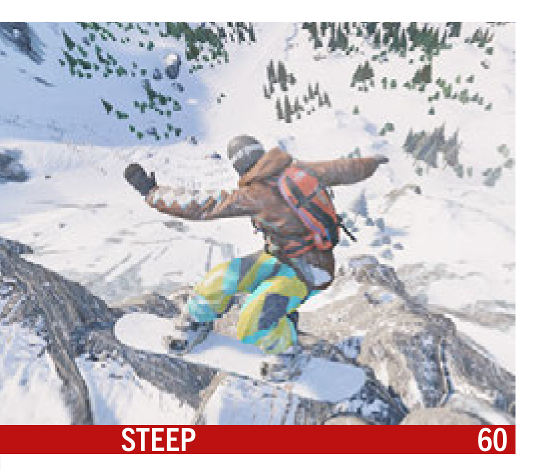
Entwicklerbesuch bei Arkane Studios: Wird *Prey* wirklich der erhoffte geistige Nachfolger zu *System Shock*? Alle Antworten in der Vorschau!

PREY 42

AKTUELL

TEST

MAGAZIN


STEEP 60


VR-HEADSETS 108


ZEITREISE-SPECIAL 72


In Paris konnten wir die Singleplayer-Kampagne des Mittelalter-Schnetzlers anspielen. Wie viel Potenzial der Einzelspielermodus hat, sagt unsere Vorschau.

FOR HONOR 38


Wie es 2017 mit Chris Roberts' Weltraumtraum weitergeht, klären wir anhand der Entwickler-Roadmap.

STAR CITIZEN 26

HARDWARE

EXTENDED

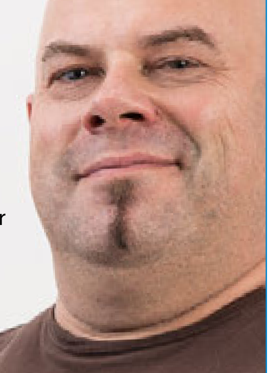
SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur



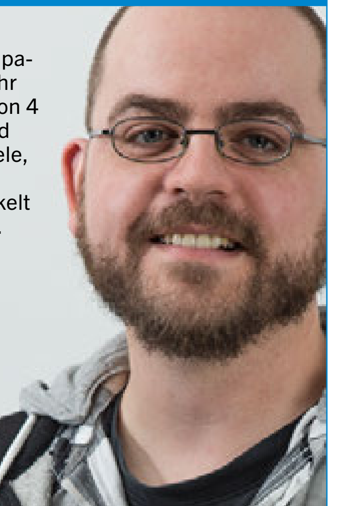
Ist heiß wie Frittenfett:
Auf *Mass Effect: Andromeda*. Selten war die Vorfreude auf ein Spiel derart groß und selten zuvor war auch die Angst so groß, dass Bioware es irgendwie in den Sand setzt.

Startet eine Petition:
Für mehr reine Solo-Spiele. Selbst nach reiflicher Überlegung fällt ihm kein einziger Serienableger ein, der durch Einführung eines Mehrspielerparts in irgendeiner Form besser geworden wäre.

Hat endlich:
Seine Artefaktwaffe bei *WoW: Legion* maximal aufgewertet und weiß nicht so recht, ob er jetzt noch weiterspielen soll. Die Motivation zum Twinken liegt bei unter null.



DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Ist hin und weg:
Seit *Final Fantasy 7* habe ich die japanische Rollenspiel-Reihe nicht mehr angerührt. Bei Teil 15 für Playstation 4 packte mich nun die Neugier – und ich bin einfach nur begeistert. Spiele, die mit einem solchen Hang zum Größenwahn und Bombast entwickelt werden, gibt's ja sonst kaum noch. Einfach nur ein Traum.

Ist baff:
Westworld. Staffel 1. Wow.

Kommt zur Ruhe:
Den Jahreswechsel verbringe ich zum ersten Mal seit vielen Jahren wieder außerhalb von Nürnberg. In einem Ferienhaus. Ohne Internet. Das wird famos entspannend.

STEFAN WEISS
Redakteur

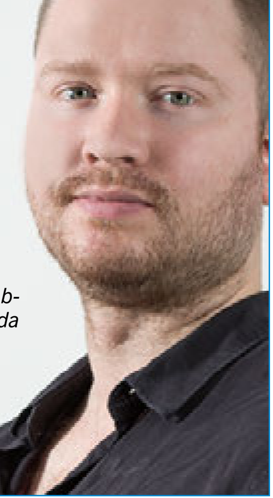
Beackert nach 17 Jahren Redaktion:
ab 2017 ein neues Arbeitsfeld im Verlag. An dieser Stelle gehen die besten Wünsche ans verbleibende Team – es waren überaus spannende Jahre.

Versucht die „besinnlichen Tage“:
für ein gründliches Durchschnaufen im Kreise seiner Liebsten zu nutzen.

Dringt in Galaxien vor:
die zwar schon unzählige Rollenspieler vor ihm entdeckt haben, freut sich aber trotzdem an den zahlreichen Einzelspieler-Episoden im Free2Play-MMOG *Star Trek: Online*.

Ist schon sehr gespannt:
ob der aktuell zu Hause werkelnde PC noch für die kommenden Spiele in 2017 ausreicht.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



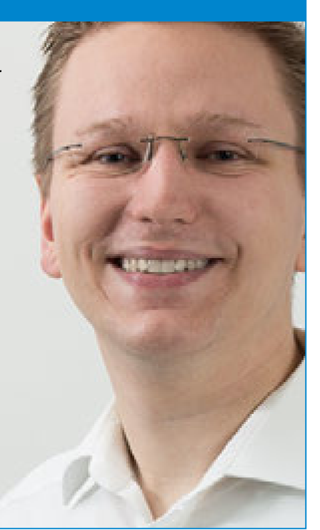
Zuletzt durchgespielt:
Axiom Verge, *Titanfall 2* (PS4), das enttäuschende *God of War 3 Remastered* (PS4), *Batman: The Telltale Series*, *Maize*

Spielt über die Feiertage:
Diablo mit Belzebub-Mod, *Dragon Age: Inquisition* (ach, wie oft ich das schon angefangen habe!) und einfach noch mal das fantastische *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (3DS)

Freut sich auf:
South Park: The Fractured But Whole, *Thimbleweed Park*, *Chasm*, *Mass Effect Andromeda* und Neuigkeiten zu *Psychonauts 2*

Entdeckt langsam seine soziale Ader:
Und spendet ab und zu, unter anderem an syrische Flüchtlingskinder oder die Krebshilfe. Bitte, falls ihr einen Taler erübrigen könnt: Macht mit!

PETER BATHGE
Redakteur



Macht Pause:
An und rund um Weihnachten wird der PC nur für das gelegentliche Internet-Surfen eingeschaltet, Spiele sind dieses Jahr tabu.

Leidet nämlich:
An akuter Lustlosigkeit, was das Spielen abseits von Tests anbelangt. Egal ob *Watch Dogs 2*, *Shadow Tactics* oder *Steep*: Alles schon nach weniger als 60 Minuten wieder ausgeschaltet und deinstalliert.

Hofft, dass 2017 Linderung bringt:
Resident Evil 7 sieht ungemein spannend aus und stellt hoffentlich einen prima Start ins neue Jahr dar.

Wünscht allen Lesern:
frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins nächste Jahr!

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Ärgert sich:
Wie jedes Jahr hat mich eine Erkältung kurz vor den Weihnachtsferien voll erwischt. Hoffentlich werde ich noch vor meiner anstehenden Finnland-Reise gesund!

Baut seinen Frust ab:
in *Killing Floor 2*. Der Koop-Ballerspaß gegen Horden von Zombies ist zwar alles andere als weihnachtlich, macht aber mit Freunden so richtig Laune!

Freut sich schon:
auf die Beta von *For Honor* im Januar. Die bisheringen Anspiel-Termine waren stets richtig spaßig, aber auch etwas zu kurz.

Wünscht allen Lesern:
Hyvää Joulua ja onnellista uuttavuotta!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

Hat zuletzt durchgespielt:
Rise of the Tomb Raider, *Bioshock Infinite*, *XCOM 2*, *Lara Croft Go*, *Back to the Future* von Telltale und *Everybody's Gone to the Rapture*.

Spielt derzeit und über die Feiertage:
The Last of Us (PS4), *Shadwen*, *Dishonored 2* und immer noch *WoW: Legion.*

War völlig aus dem Häuschen:
als auf der Playstation Experience Anfang Dezember *The Last of Us Part II* (PS4) angekündigt wurde. Der erste Teil ist für ihn immer noch eines der besten Spiele überhaupt.

Nutzt den Rest:
des Platzes hier, um allen Lesern ein geruhsames und entspanntes Fest sowie einen guten Rutsch ins neue Jahr zu wünschen.



MAX FALKENSTERN
Redakteur



Beerbt 2017:
seinen geschätzten Kollegen (und guten Freund) Marc Carsten Hatke als Social Media Manager und ist damit künftig für den Schabernack auf Facebook und Co. zuständig. Ich freue mich drauf!

Fiebert 2017:
seiner Hochzeit im August entgegen. Kirche und Location sind gebucht, jetzt geht es an den Detailkram.

Sucht gerade:
eine neue Anrufmelodie fürs Bürotelefon und bleibt beim stumpfen Party-Kracher „Radler ist kein Alkohol" hängen.

Spielt zurzeit:
Final Fantasy 15 (PS4) rauf und runter, *The Last Guardian* (PS4) und *Dishonored 2* müssen sich deshalb hinten anstellen.

MARC CARSTEN HATKE
Social Media Manager

Ist traurig:
Aufgrund seines Weggangs im Januar 2017, aber mich erwarten Aufgaben in einem neuen Unternehmen. Mein geschätzter Kollege (und guter Freund) Max Falkenstern darf mein Erbe antreten. Gönn's dir, Max! Danke an alle Kollegen für eine grandiose Zeit!

Nutzt den Winterurlaub:
Um all die liegen gebliebenen Spiele nachzuholen, die es 2016 nicht ins Laufwerk geschafft haben.Das wird sprichwörtlich ein Feuerwerk!

Bereitet sich:
auf die große Wichtel-Aktion mit seinen Freunden vor. Was soll man nur schenken?

Wünscht allen Lesern:
Schöne Feiertage! Guten Rutsch!

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Hat in diesem Jahr:
ganz unmännlich den Weihnachtsbaum nicht selber gefällt, sondern einen gekauft. Getragen hab ich ihn aber immerhin …

Kämpfte:
nämlich in der Vorweihnachtszeit gegen eine vernichtende Männergrippe.

Fand deshalb:
auch viel Zeit zum Trinken von Tee und gleichzeitigen Zocken von *WoW: Legion*, *Overwatch*, *Steep* und *The Last Guardian* (PS4).

Wird sich:
Zwischen den Feiertagen vielleicht auch noch *Mafia 3*, *Dishonored 2*, *Titanfall 2* und das neue *CoD* vornehmen. Sowie einen riesengroßen Haufen hausgemachter Plätzchen.

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
Immer noch wie ein Besessener *Pro Evolution Soccer 2017* (PS4). Dieses grandiose Spielgefühl wird einfach nicht alt. Schade nur, dass die PC-Version technisch so mäßig ist.

Spielt außerdem:
Als Vorbereitung auf Season 3 noch mal die ersten beiden Staffeln von Telltales *The Walking Dead*.

Schaut gerade:
Endlich *Westworld*. Ich bin es leid, mir immer schnell die Kopfhörer aufzusetzen und die Musik auf Anschlag zu drehen, wenn die Kollegen fröhlich Spoiler durch das Großraumbüro brüllen.

Weil hier noch Platz ist:
Wünsche ich allen Lesern 1 guten Rutsch vong Silvester her.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Freut sich:
Wenn Weihnachten endlich vorüber ist. Stress, weil man zig Geschenke braucht, aber keine Ideen hat, eine leere Geldbörse und ein nicht weniger enttäuschendes Konto, zig Überstunden im neuen Jahr, weil die Arbeit rund um die Feiertage liegen bleibt, aber nicht weniger wird … Kann denn nicht schon Januar sein? Oder Februar? Bitte?

Spielt gerade:
The Last Guardian. Schön, aber altbacken.

LIEST GERADE:
CAPSLOCK DEAKTIVIEREN FÜR DUMMIES

Wünscht:
Erträgliche Feiertage und gute Nerven. Auf weitere 52 Montagmorgen, 40 Grad Fieber im Sommerurlaub und stetig steigende U-Bahn-Preise.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.



Angeblich kommt der Weihnachtsmann ja aus dem hohen Norden und auch seine vielen Helferlein sollen in der Nähe von Rovaniemi leben. Wie also dieses merkwürdige Foto in einem Fürther Verlag entstehen konnte, für die Erklärung fehlt hier einfach der Platz. Daher: Wir hoffen, dass ihr eine besinnliche Weihnachtszeit hattet!



Big in Japan

Wir schickten unseren Exil-Italiener, Signor Cabibbo, nach Japan, damit er sich Resident Evil 7 direkt bei Capcom anschaut. Den Fotos nach hat es Marco im Land der Kirschblüten gefallen – oder der japanische Grappa hat ihm zu gut geschmeckt.





PC-Games-Podcast

Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 360 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

Das erwartet euch 2017!

Wir stellen euch die wichtigsten Titel des kommenden Spielejahres vor!

INHALT

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe

ROLLENSPIEL | Ob man die unverschämte Serie von Trey Parker und Matt Stone nun mag oder nicht, es lässt sich nicht bestreiten, dass sich Stan, Kyle, Kenny und Cartman immer ganz dicht an Popkultur und aktuellem Zeitgeschehen bewegen. Kein Wunder also, dass diesmal statt klassischer Fantasy- und RPG-Klischees die Inflation der Superhelden-Filme durch den Kakao gezogen wird. Die Errungenschaften des neuen Kinds aus dem Vorgänger *Der Stab der Wahrheit* sind nämlich nichts mehr wert, alle Kids der kleinen Bergstadt in Colorado verkleiden sich nun lieber als Superhelden. Das neue Kind steht also vor der Wahl: mitmachen oder uncool sein. Sprich: Man tritt bereits nach wenigen Spielminuten Eric Cartmans Heldengruppe Coon & Friends bei. Genau wie im Vorgänger wählt man nun seine Klasse. Allerdings gibt es nun viel mehr Auswahl und laut der Entwickler von Ubisoft San Francisco darf man jederzeit zu Cartman zurückkehren und seine Klasse ändern. Der abgefahrene, teils rüpelhafte Humor der Vorlage wird auch im zweiten Rollenspiel-Ausflug der ewigen Viertklässler hervorragend getroffen. Es wird geflucht, gefurzt und mit allerlei Anspielungen auf Popkultur und Sexualität um sich geworfen. Also genau das, was die Fans der Serie und des Vorgängers erwarten. Wo *Der Stab der Wahrheit* spielerisch aber noch etwas dünn war, setzt *Die rektakuläre Zerreißprobe* ein ordentliches Rollenspielgerüst hin. In den weiterhin rundenbasierten Kämpfen ist der Ort der Schlacht nun in verschiedene Felder aufgeteilt, in denen man seine Party bewegen darf. Dadurch spielt sich die *Zerreißprobe* um einiges taktischer als der Vorgänger, da einige Attacken nur gelingen, wenn man die richtige Entfernung zum Gegner hat. Zudem gibt es nun mehr unterschiedliche Spezialattacken der verschiedenen Heldenklassen, welche strategischer genutzt werden müssen. Die bisherigen Anspieltermine ließen uns begeistert zurück.

ENTWICKLER: Ubisoft San Francisco
TERMIN: März 2017



Das Spiel setzt kurz nach dem Vorgänger ein. Da klassische RPGs nun out und Superhelden in sind, schließt ihr euch Cartmans Gruppierung Coon & Friends an.

Alle Superhelden haben verschiedene Spezialattacken. Manche können sogar fliegen. Furzen können aber natürlich alle. Das Gasablassen ist ein wichtiges Spielelement.

Battletech

RUNDENSTRATEGIE | Wie stark die Fanbasis beim Thema *Battletech* ist, hat die Kickstarter-Aktion für diesen Titel gezeigt: mehr als 2,7 Millionen Dollar nahmen Harebrained Schemes (die Entwickler von *Shadowrun)* dabei ein. Das Ergebnis soll ein rundenbasiertes Taktikspiel werden, in dem ihr ganze Gruppen von bis zu 100 Tonnen schweren Metallmonstern (Mechs genannt) befehligt. Der Titel soll sowohl eine umfangreiche Solokampagne als auch einen Mehrspielerpart bieten. Jordan Weisman, der Schöpfer des *Battletech*-Universums, sorgt als Chefentwickler des Titels dafür, dass die komplexen Regelwerke für Mech-Kämpfe, die er selbst für das ursprüngliche Pen&Paper-Strategiespiel mitentwickelt hat, auch entsprechend bei dieser Versoftung der zugkräftigen Lizenz beachtet werden. Die Story versetzt euch an die Spitze eines Söldnertrupps, der im Jahr 3025 für verschiedene Herrscherhäuser im von Menschen besiedelten Weltall militärische Aufträge übernimmt. Auch wenn es bislang noch nicht höllisch viel weitere Infos gibt, scheint die Entwicklung aber gut voranzugehen. Wir rechnen schon bald mit einer ersten Vorschaufassung.

ENTWICKLER: Harebrained Schemes
TERMIN: Anfang 2017


Im rundenbasierten Strategiespiel *Battletech* duellieren sich riesige Kampfmaschinen auf den Schlachtfeldern der Zukunft.

Halo Wars 2


Im Vergleich zu klassischen Echtzeitstrategie-Spielen ist die Anzahl der Einheiten in *Halo Wars 2* eher übersichtlich.

ECHTZEITSTRATEGIE | Sei es dass die Zeit vor sieben Jahren einfach nicht reif für Echtzeitstrategie-Spiele auf Konsolen war oder die Steuerung per Gamepad doch nicht so gut funktionierte wie gedacht – mit dem Xbox-360-exklusiven ersten Teil von *Halo Wars* hat Microsoft, im Vergleich zu den immens erfolgreichen Ablegern der Ego-Shooter-Reihe, jedenfalls kein großes Geschäft gemacht. Daher waren wir etwas überrascht, als die Redmonder vor zwei Jahren die Fortsetzung sowohl für Xbox One als auch für Windows 10 ankündigten. Auch dieses Mal sollen die Echtzeitstrategie-Gefechte im Halo-Universum vor allem leicht zugänglich sein. Das bedeutet im Umkehrschluss, dass wir mit einer übersichtlichen Anzahl an Einheiten klarkommen müssen. Trotzdem kann man *Halo Wars 2* beileibe nicht als simpel bezeichnen. Wir müssen uns neben dem Kämpfen mit Schere-Stein-Papier-Prinzip ebenso um unsere Basis und das Ressourcen-Management kümmern. Übrigens: Wer den ersten Teil verpasst hat, kann jetzt schon eine überarbeitete Windows-10-Fassung spielen. Allerdings ist dafür der Kauf der teuren Ultimate Edition Pflicht.

ENTWICKLER: 343 Industries
TERMIN: 21. Februar 2017

Mass Effect: Andromeda

ACTION-ROLLENSPIEL | Vor fast fünf Jahren ging die Trilogie um Commander Shepard, die bis heute – trotz eines umstrittenen Endes – viele Spieler begeistert, zu Ende. Bioware hat sich Zeit genommen, um herauszufinden, wie es in diesem Universum weitergehen soll.


Egal ob ihr Scott oder Sara Ryder wählt, das andere Geschwisterteil bleibt der Welt erhalten und soll weiterhin eine wichtige Rolle in der Handlung spielen.

Die Lösung ist der Aufbruch in eine neue Galaxie. 2017 soll es endlich soweit sein: Menschen, Asari, Turianer, Salarianer und Kroganer machen sich auf die beschwerliche Reise in die Andromeda-Galaxie. Hier versprechen vermeintlich rohstoffreiche Planeten einen Neuanfang und eine Zukunft. Als Pathfinder Scott oder Sara Ryder sollt ihr diese Zukunft für die Menschheit finden. Dazu gilt es, fremde Planeten zu erkunden und zu besiedeln, mit einheimischen Rassen Kontakt aufzunehmen und die Konflikte innerhalb der Andromeda-Initiative zu lösen. Dabei geht es nicht immer friedlich zu, also muss auch Ryder zur Waffe und seinen biotischen Kräften greifen. Dank zerstörbarer Deckungen und neuen Beweguns-möglichkeiten durch das Jet-Pack wirkt der Kampf nun deutlich dynamischer. Für die schnelle Fortbewegung sorgt auf Planeten der Nomad und im Weltall die Tempest. Bis zum geplanten Release im Frühling 2017 konzentrieren sich die Entwickler auf den Feinschliff. Besonders die Animationen waren nach dem letzten Gameplay-Trailer Gegenstand von Fan-Kritik. Außerdem muss der Titel noch beweisen, dass er mehr ist als ein *Dragon Age: Inquisition* im Weltraum.

ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: 2. Quartal 2017

Urban Empire



Bevor wir neue Gebäude errichten lassen, müssen wir die Bauten vom Stadtrat absegnen lassen.

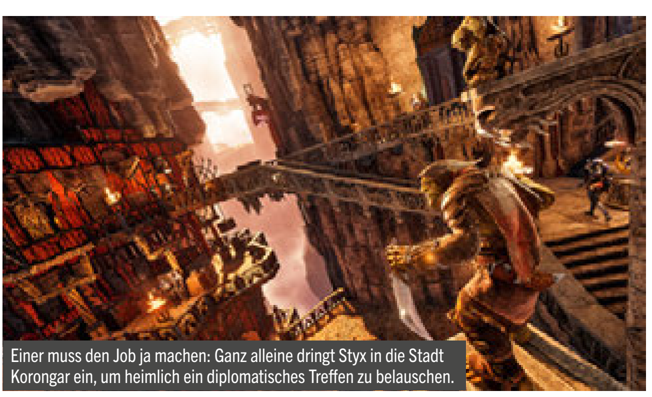
AUFBAUSTRATEGIE | Über einen Mangel an guten Städtebau-Simulationen konnten wir PC-Spieler uns eigentlich nie beklagen. Fast egal in welchem Setting und wie komplex wir es mögen, man kann sich auch aktuell, dank Titeln wie der Mittelalter-Simulation *Banished* oder dem Aufbauprimus *Cities: Skylines*, bestens in die Rolle des alleinherrschenden und -bestimmenden Stadtvaters versetzen. Daher könnte man das Erstlingswerk des finnischen Entwicklers Reborn Games auch leicht übersehen. Doch das Spiel hat ein starkes Alleinstellungsmerkmal: *Urban Empires* verknüpft zum ersten Mal das typische Aufbaukonzept mit der Bühne der Politik – und das sogar in einem Zeitrahmen von 200 Jahren. So können wir zum Beispiel nicht einfach bestimmte Gebäude errichten lassen, sondern müssen die Bauten vom Stadtrat absegnen lassen. Ob die interessante Mischung uns ebenso gut wie unseren Lesern während der Sneak-Peek der letzten Ausgabe gefällt, erfahrt ihr schon im nächsten Heft.

ENTWICKLER: Reborn Games
TERMIN: 20. Januar 2017

Styx: Shards of Darkness

ACTION-ADVENTURE | Oft ist man im Stealth-Genre als eine Ein-Mann-Armee unterwegs, ausgestattet mit Nachtsichtgerät, Klebeminen und schallgedämpftem Gewehr. Nicht so in *Styx*. Den Titel verdankt das Spiel dem gleichnamigen Helden, einem Goblin-Meuchelmörder, der sich durch den Hafen der Dunkelelfenstadt Korongar schleicht. Trotz seines unscheinbaren Äußeren ist er, dank einzigartiger Talente, mindestens ebenso gut in seinem Job wie ein Sam Fisher. Durch Magie macht sich Styx kurze Zeit unsichtbar, teleportiert sich oder lässt Leichen verschwinden. Stets im Hinterkopf behalten sollte man die Vertikalität der Level. Der Goblin ist nämlich ein talentierter Kletterer und kann auf diese Weise Patrouillen und anderen Gefahren aus dem Weg gehen. Eigentlich hätte Styx' Abenteuer bereits Ende 2016 erscheinen sollen, durch den Umstieg auf die Unreal Engine 4 verzögerte sich die Arbeit jedoch.

ENTWICKLER: Cyanide Studios
TERMIN: 1. Quartal 2017



Einer muss den Job ja machen: Ganz alleine dringt Styx in die Stadt Korongar ein, um heimlich ein diplomatisches Treffen zu belauschen.

The Walking Dead: Season 3

ADVENTURE | Bereits Ende diesen Jahres erscheinen gleichzeitig die ersten beiden Episoden von *The Walking Dead: Season 3*. Die restlichen drei Folgen werden uns wohl im ersten Quartal 2017 beschäftigen. Aus dem gerade veröffentlichten Launch-Trailer lassen sich einige interessante Informationen entnehmen: So deutet eine sichtlich reifere Clementine darauf hin, dass ein paar Jahre seit der zweiten Staffel vergangen sind. Zudem scheint sie sich einigen Überlebenden angeschlossen zu haben, die gegen die brutale Gruppe „The New Frontier" kämpfen. Telltale bestätigte bereits vor dem Trailer, dass man nun nicht mehr ausschließlich Clementine, sondern in einigen Szenen auch die Kontrolle über den neuen Charakter Javier übernimmt.

ENTWICKLER: Telltale Games
TERMIN: 20. Dezember 2016

In der auf fünf Episoden aufgeteilten dritten Staffel von *The Walking Dead* spielen wir nicht nur Clementine – auch ein neuer Charakter namens Javier wird spielbar sein.

Yooka-Laylee



Statt Bär und Vogel wie in *Banjo-Kazooie*, sind Chamäleon und Fledermaus am Start. Ansonsten ist *Yooka-Laylee* aber im Grunde die seit Jahren herbeigesehnte Fortsetzung.

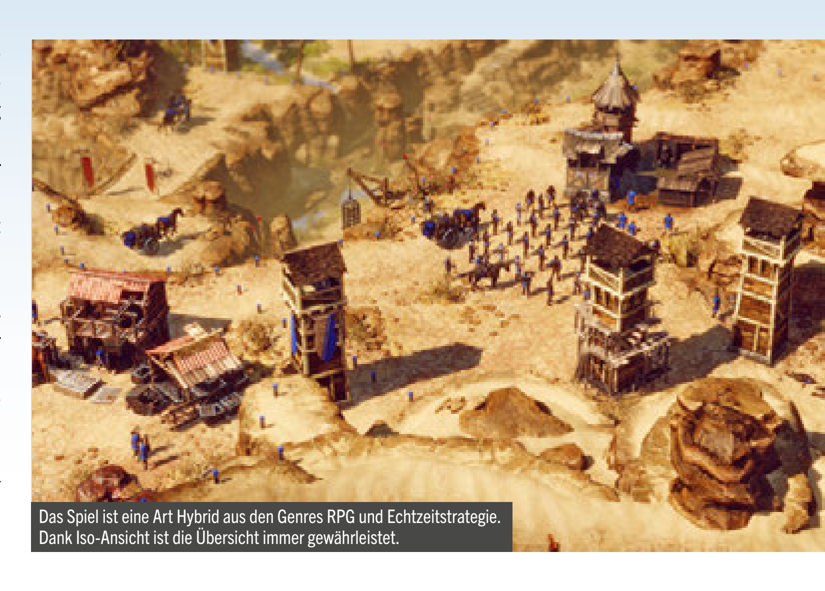
JUMP & RUN | Zahlreiche Genres wurden schon zigmal totgeheißen, nur um anschließend eine glorreiche Rückkehr zu erleben – siehe Adventures, denen es so gut geht wie selten zuvor. Das tatsächlich etwas darbende 3D-Jump&Run-Genre könnte dank *Yooka-Laylee* ein ähnliches Revival erleben, sollten die Verkäufe entsprechend ausfallen. Unter dem neuen Namen Playtonic, entwickelt von ehemaligen Mitarbeitern des Kultstudios Rare, versucht der Titel gar nicht erst, sich vom großen Vorbild *Banjo-Kazooie* für das N64 abzugrenzen; de facto IST dies die geistige Fortsetzung, also quasi das im Abspann des zweiten Teils *Banjo-Tooie* angeteaserte, aber nie veröffentlichte *Banjo-Threeie*. Und nein, *Banjo-Kazooie: Schraube locker* zählt nicht! Aber auch andere Rare-Einflüsse sind spürbar, etwa an den Lorenfahrten, die direkt aus der *Donkey Kong Country*-Reihe übernommen wurden. Nein, innovativ ist dieser Ansatz nicht – qualitativ wirkt der Spaß jedoch herausragend gut!

ENTWICKLER: Playtonic
TERMIN: 11. April 2017

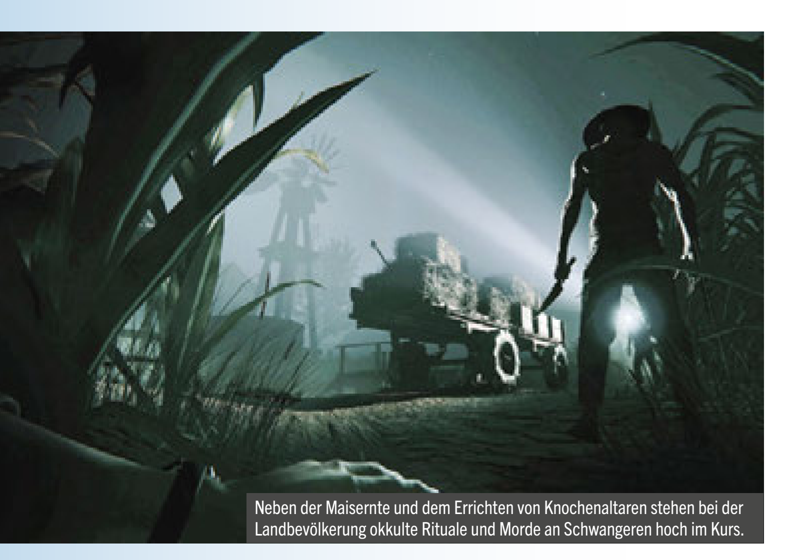
Spellforce 3

STRATEGIE-ROLLENSPIEL | In *Spellforce 3* trifft serientypisch das Rollenspiel- auf das Echzeitstrategie-Genre. Das bedeutet: Man kümmert sich nicht nur um die Entwicklung des selbsterstellten Helden in der Fantasy-Welt Eo, sondern kontrolliert auch eigene Armeen. Neben der umfassenden Einzelspielerkampagne (die Entwickler versprechen etwa 30 Stunden Spielzeit) steht ein Mehrspielerpart bereit, in dem man sich mit anderen Heerführern misst. Oder man arbeitet im kooperativen Part zusammen mit Verbündeten daran, die Vorherrschaft über Eo zu erlangen. Fans der Reihe freuen sich, dass sich die Entwickler Grimlore Games stark am hochgelobten ersten Teil der Saga orientieren. Neuzugängen soll der Einstieg dennoch leicht fallen. Inhaltlich spielt die Handlung von Teil 3 vor der des ersten Spiels *Spellforce: The Order of Dawn* – es handelt sich also strenggenommen um ein Prequel. Für gute Übersicht sowohl alleine als auch im Team sorgt indes die bewährte Iso-Ansicht, in der die unterschiedlichen Klima- und Vegetationszonen und natürlich die Truppen im Fantasy-Reich schön in Szene gesetzt werden.

ENTWICKLER: Grimlore Games
TERMIN: 2017


Das Spiel ist eine Art Hybrid aus den Genres RPG und Echtzeitstrategie. Dank Iso-Ansicht ist die Übersicht immer gewährleistet.

Outlast 2


Neben der Maisernte und dem Errichten von Knochenaltaren stehen bei der Landbevölkerung okkulte Rituale und Morde an Schwangeren hoch im Kurs.

SURVIVAL-HORROR | Bewaffnet mit journalistischer Neugier und einer Handkamera möchte Blake Langermann im ruralen Arizona mehr über den Mord an einer Schwangeren herausfinden. Wenig überraschend zeigen sich die Einheimischen unkommunikativ und aggressiv, mit dem Leben kommt Blake nur um Haaresbreite davon, indem er die Beine in die Hand nimmt und finstere Orte mit dem Nachtsichtfilter des Camcorders ausleuchtet. Der Nachfolger des Überraschungshits setzt auf viele derbe Momente, nutzt aber durchaus auch subtilere Mittel als Gewalt und Gedärme, um dem Spieler das Blut in den Adern gefrieren zu lassen. Die Hilflosigkeit des Protagonisten gegenüber der Sippschaft sorgt für ein besonders beklemmendes Gefühl, lediglich in besonderen, geskripteten Sequenzen darf Langermann Kontra geben. Anders als etwa *Resident Evil 7* setzt *Outlast 2* nicht auf VR als Mittel zur Intensivierung der Spielererfahrung. Bei der Entwicklung habe nicht im Fokus gestanden, die Erfahrung auf Virtual-Reality-Brillen zuzuschneiden, so ein Vertreter von Red Barrels. Deshalb gäbe es keinen offiziellen VR-Patch zum Release.

ENTWICKLER: Red Barrels
TERMIN: 1. Quartal 2017

Warhammer 40.000: Dawn of War 3

ECHTZEITSTRATEGIE | Mit *Company of Heroes* hat der kanadische Entwickler Relic Entertainment vor zehn Jahren die Schablone für die modernen, eher taktisch angehauchten Echtzeitstrategie-Spiele erschaffen. Statt um den Basenbau und das Ressourcen-Sammeln müssen wir uns seitdem vermehrt um taktische Finessen unserer wenigen Einheiten kümmern und vor allem ihre Spezialfertigkeiten zur rechten Zeit einsetzen. Mit *Dawn of War 3* wollen die Kanadier aber wieder zurück zu den Wurzeln des Genres und uns neben dem Errichten von Verteidigungsanlagen auch regelrechte Armeen befehligen lassen. Passend zum Warhammer-Setting spielen aber auch riesige Einheiten, wie der Imperiale Ritter oder der Gorkanaut, eine maßgebliche Rolle bei den großangelegten Schlachten. Dieses Mal kämpfen mit den Eldar, Space Marines und Orks insgesamt drei Fraktionen auf dem Planeten Acheron. In der Kampagne sollen wir abwechselnd das Kommando über die Truppen der stark unterschiedlichen Parteien übernehmen und so das Geheimnis um eine mysteriöse Waffe lüften. Ein endgültiger Erscheinungstermin für *Dawn of War 3* steht noch aus. Trotzdem wagen wir, anhand unseres Studio-Besuchs im vergangenen August, jetzt schon zu behaupten, dass Relics Echtzeitstrategie-Spiel zu den stärksten exklusiven PC-Titeln des Jahres zählen dürfte und nicht nur für Genre-Liebhaber oder *Warhammer*-Fans eine Überlegung wert ist.


Back to the Roots: In *Dawn of War 3* dürfen wir uns wieder mit hunderten Einheiten bekriegen und uns ebenso um den Basenbau kümmern.

ENTWICKLER: Relic Entertainment
TERMIN: 2017

Elex


Schlimmer als hungrige Bären sind meist mutierte hungrige Bären. Oder was auch immer dem Helden hier vor die magische Flinte gelaufen ist.

ACTION-ROLLENSPIEL | Langweilig war es auf dem Planeten Magellan jedenfalls bis ein Meteorit dort einschlug, die Einwohner mit dem Element Elex in Berührung kamen und ein Teil der Tierwelt mutierte. Als Spieler entscheidet man selbst, ob und wie abhängig man von dem intergalaktischen Stoff wird, der einen mit magischen Fähigkeiten versieht. Statt Standard-Fantasy genießt man in *Elex* eine Mischung aus Sci-Fi-Elementen wie Jetpacks und phantastischen Konzepten, die man sonst eher in einem klassischen Rollenspiel vermutet. Da sich die Einwohner von Magellan uneinig über die Verwendung der Alien-Droge sind, kann sich der Spieler (wie in Titeln von Piranha Bytes üblich) unterschiedlichen Fraktionen anschließen. Moralische Entscheidungen gehören selbstverständlich ebenfalls zu diesem Rollenspiel nach bewährtem Rezept, das dank der Sci-Fi-Fantasy-Mischung dennoch einen markanten Eigengeschmack hat.

ENTWICKLER: Piranha Bytes
TERMIN: 2017

Die Gilde 3

STRATEGIE-ROLLENSPIEL | Der unverwechselbare Genremix aus Rollenspiel und Wirtschsftssimulation wurde mehrmals verschoben, soll 2017 aber endlich im Laden stehen. Der Weg zum Reichtum führt in *Die Gilde 3* nicht alleine über den Pfad des Managements und intelligenten Kaufens und Verkaufens. Genug Niedertracht vorausgesetzt, darf man seine Konkurrenz auch erstechen, um sich so einen schmutzigen Vorteil am Markt zu verschaffen! Als historischer Rahmen dienen die Jahre zwischen 1400 und 1600 und als Schauplätze halten (ehemalige) Handelsmetropolen wie etwa Prag oder Hamburg her. Vorsicht: Da auch der Protagonist nicht unsterblich ist, sollte das Erbe des Handelsimperiums geregelt sein! Nur mit viel Geschick oder wenig Skrupel rinnt das verdiente Gold nicht sofort durch die Finger. *Die Gilde 3* will jedoch nicht vorgeben wie gespielt werden soll – Strafen für „unmoralisches" Handeln gibt es also nicht.

ENTWICKLER: Golem Labs
TERMIN: 2017

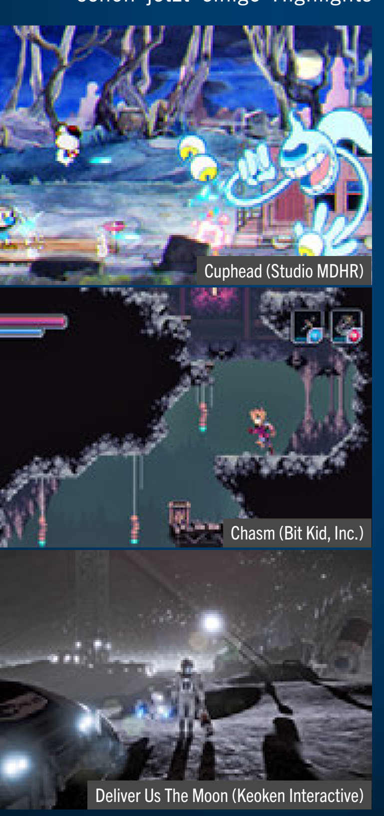

Die Architektur der während des Spiels wachsenden Städte ist authentisch und unterscheidet sich von Metropole zu Metropole.

Indies: Die Geheimtipps von morgen!

INDIE | Jahr für Jahr sind es die „großen“ Produktionen, welche die Schlagzeilen dominieren: *Doom*, *Call of Duty*, *Mass Effect*, *Star Citizen*, *Fallout* – klar, mit AAA-Marken wie diesen wird das große Geld gemacht. Aber wir wollen auch die „kleinen“ Spiele nicht vergessen! Die Genre-Perlen und Indie-Kunststücke, die oft aus dem Nichts erscheinen und uns mit frischen Ideen und liebevollem Design begeistern. Hätte denn jemand geahnt, dass sich ein Überraschungshit wie *Rocket League* zum Millionenseller mausert? Dass die *Skyrim*-Mod *Enderal* zu den besten Rollenspielen des Jahres 2016 zählt? Dass sich hinter den Retro-Fassaden von *Hyper Light Drifter*, *Stardew Valley* und *Owlboy* fesselnde Spiele verbergen, die lange im Gedächtnis bleiben?

Deshalb werden wir auch 2017 wieder ein wachsames Auge auf die Indie-Szene (und alles, was man im weitesten Sinne dazu zählt) haben! Unter den vielen, vielen vielversprechenden Titeln, die wir spätestens zum Release genauer beleuchten werden, kristallisieren sich schon jetzt einige Highlights heraus. Etwa das grafisch hinreißende *Cuphead*, ein 2D-Actionspiel im Stil von Cartoon-Serien aus den 1930er-Jahren. Oder das faszinierende Action-Adventure *Below* von Capybara Games, die sich bereits mit *Superbrothers* und *Might & Magic: Clash of Heroes* einen Namen gemacht haben. Fans gehaltvoller Metroidvanias sollten sich dagegen *Chasm* vormerken, das klassische Genre-Tugenden mit einem Loot-System und Zufallslevels kombiniert – nach Jahren des Warten soll es 2017 endlich fertig werden! Ebenfalls hochspannend für Metroidvania- und Retro-Fans: Die wunderschön gepixelten 2D-Abenteuer *Heart Fort*, *Alicia* und *A.N.N.E.*! Dank ihnen dürfte auch die lange Wartezeit auf *Bloodstained: Ritual of the Night* etwas erträglicher werden – der geistige Nachfolger zu *Castlevania: Symphony of the Night* erscheint nämlich erst 2018. Abgebrühte Horror-Fans bekommen ebenfalls einiges geboten: *Ad Infinitum*, *Inner Chains*, *Scorn* und *Agony* sind nur einige der Grusel-Schocker, für die wir auch im neuen Jahr einen Satz frischer Windeln und Kotztüten in den Redaktionsschubladen aufbewahren werden. Sicher ist sicher. Sci-Fi-Fans haben ebenfalls Grund zur Freude: *The Long Journey Home* von Daedalic verspricht ein spannendes, ungewöhnliches Weltall-Abenteuer für Entdecker. *Deliver Us The Moon* inszeniert dagegen einen vielversprechenden Survival-Tripp aus Sicht eines Astronauten, der auf dem Mond überleben muss. Das Adventure sollte ursprünglich in Episoden-Form erscheinen, wird nun aber zu einem vollwertigen Gesamtpaket umgestrickt. Auch einen Publisher haben die Indie-Entwickler Keoken Interactive endlich gefunden: Starbreeze Studios (*Brothers: A Tale of Two Sons*) wird *Deliver Us The Moon* finanziell unterstützen und im neuen Jahr veröffentlichen.

Und das alles sind nur einige „Indies“, die uns 2017 erwarten – wir dürfen uns auch im neuen Jahr auf einige Überraschungshits gefasst machen!



Cuphead (Studio MDHR)

Chasm (Bit Kid, Inc.)

Deliver Us The Moon (Keoken Interactive)

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands

ACTION | Bolivien hat jede Menge zu bieten. Ordentlichen Fußball, wunderschöne Sandstrände, unberührten Urwald … und jede Menge organisierte Drogenkartelle. Zumindest wenn man Ubisoft und Tom Clancy glauben mag, welche die namensgebende Ghost-Spezialeinheit diesmal in südamerikanische Gefilde schicken. Größte Neuerung im Vergleich zu den Vorgängern ist sicherlich die offene Spielwelt, die zu den größten zählen soll, die Ubisoft bisher umgesetzt hat. Ebenfalls erwähnenswert: Von futuristischen Elementen, wie etwa in *Advanced Warfighter*, verabschiedet man sich ebenfalls. *Wildlands* ist in der Gegenwart angesiedelt und setzt auf Realismus. Am taktisch angehauchten Shooter-Gameplay hingegen will man auch in der offenen Welt nicht rütteln. Wir sind gespannt!

ENTWICKLER: Ubisoft Paris
TERMIN: 7. März 2017



Die Drogenkartelle von *Wildlands* sind – wie in der realen Welt auch – nicht sonderlich zimperlich. Kein Wunder, dass es eine Spezialeinheit vom Schlage der Ghosts braucht.

The Surge



Trefft ihr in der Rolle von Warren auf einen Gegner, auf dessen Exo-Suit ihr neidisch seid, könnt ihr ihm die praktischsten Teile einfach abschnippeln – Recycling par excellence.

ACTION-ROLLENSPIEL | Als *Lords of the Fallen* Ende 2014 erschien, war die Welt zwischen dem Frankfurter Entwickler-Team Deck13 (*Ankh*, *Venetica*) und seinem polnischen Publisher Ci Games – ehemals City Interactive – noch in Ordnung. Mittlerweile haben sich beide Parteien verkracht und der Nachfolger des Fantasy-Rollenspiels erscheint in Eigenregie bei Ci. Deck13 ließ sich von den Unstimmigkeiten aber nicht unterkriegen und arbeitet derweil an einem geistigen Nachfolger von *Lords of the Fallen*. Der hört auf den relativ unspektakulären Namen *The Surge* und verfrachtet das *Dark Souls*-ähnliche Gameplay kurzerhand in eine düstere Science-Fiction-Welt. In der verkörpert ihr den Normalo Warren, der eigentlich nur seinen Job machen will, bald aber schon ums Überleben kämpft. Eine enorme Hilfe dabei: sein Arbeits-Exo-Skelett, das ihr im Spielverlauf dadurch upgradet, dass ihr Gegnern (mechanische) Körperteile entfernt und sie an euren Anzug pappt. Mahlzeit!

ENTWICKLER: Deck13
TERMIN: 2017



ATTRAKTIVES DESIGN.

Beeindruckendes Medienerlebnis.

Acer ComfyView™ Full-HD Display mit LED-Backlight (matt)

acer

Notebook
Aspire E 15 (E5-553G-15FM)
Schwarz

- Windows 10 Home (64 Bit)
- 8x SuperMulti Doubel Layer DVD
- 1x USB 3.1 Type-C, 2x USB 3.0, 1x USB 2.0, HDMI
- Art.Nr.: 17045557033

DISPLAY 39,6cm (15,6 Zoll)

AMD A12 7TH GEN

RADEON DUAL GRAPHICS

AMD APU A12-9700P (4 Kerne, 2 MB Cache, bis zu 3.4 GHz)

AMD GPU Radeon R7-M440 – 2 GB

Ultraschnelle 256 GB SSD

8 GB DDR4 Arbeitsspeicher

Windows
Durchstarten, dranbleiben, schneller am Ziel.

expert Inklusive 50 Monate Garantie

499.-

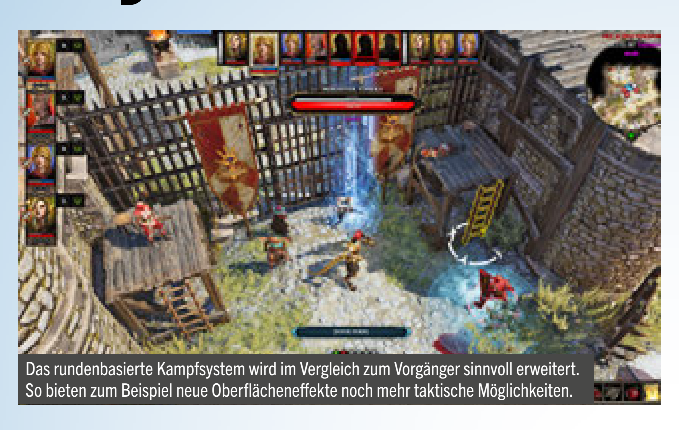
Online reservieren – im Markt abholen!

Bei uns finden Sie aus über 450 Fachmärkten Ihren expert Elektromarkt in der Nähe. Unsere Fachmärkte bieten Ihnen neueste Technik zu attraktiven Preisen.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00 - 05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen

Divinity: Original Sin 2


Das rundenbasierte Kampfsystem wird im Vergleich zum Vorgänger sinnvoll erweitert. So bieten zum Beispiel neue Oberflächeneffekte noch mehr taktische Möglichkeiten.

ROLLENSPIEL | Bereits seit vergangenem September befindet sich *Divinity: Original Sin 2* im Early Access. In der ersten Fassung des Spiels kann bereits der komplette erste Akt erlebt werden. Kurz vor Jahresende schoben die Entwickler ein umfangreiches Update nach, bei dem unter anderem das Werte-System des Rollenspiels einer Generalüberholung unterzogen wurde. Bereits in dieser frühen Phase ist zu erkennen, wie die belgischen Entwickler das erfolgreiche *Original Sin* sinnvoll erweitern und mit ambitionierten neuen Ideen anreichern. Auch im neuen Jahr soll das Spiel regelmäßig mit neuen Inhalten erweitert werden. Dabei setzen die Macher ganz besonders auf das Feedback ihrer eingeschworenen Fan-Gemeinde. Der finale Release ist derzeit grob für die erste Jahreshälfte 2017 geplant.

ENTWICKLER: Larian Studios
TERMIN: 2. Quartal 2017

Torment: Tides of Numenera

ROLLENSPIEL | Nur noch wenige Monate müssen wir uns gedulden bis wir uns durch die dystopische Welt von *Torment: Tides of Numenera* rätseln und kämpfen dürfen. Wie der Name bereits erahnen lässt, ist das Kickstarter-Spiel der geistige Nachfolger des RPG-Klassikers *Planescape: Torment*. In Ermangelung einer *D&D*-Lizenz fungiert diesmal jedoch das (ironischerweise ebenfalls über Kickstarter finanzierte) Monte-Cook-Tabletop-RPG *Numenera* als regeltechnische Grundlage. Dass *Torment* die ironisch-düstere Stimmung und das eigenwillige Design des spirituellen Vorgängers gut einfängt, zeigt die bereits seit Anfang 2016 über Steams Early-Access-Programm laufende Beta. Am Kampfsystem und der Bug-Freiheit müssen die Entwickler bis zum Release allerdings noch feilen.

ENTWICKLER: inXile Entertainment
TERMIN: 28. Februar 2017


Die Welt von *Torment: Tides of Numenera* wirkt seltsam, eigenwillig und bedrohlich – und erinnert damit frappierend an den geistigen Vorgänger *Planescape: Torment*.

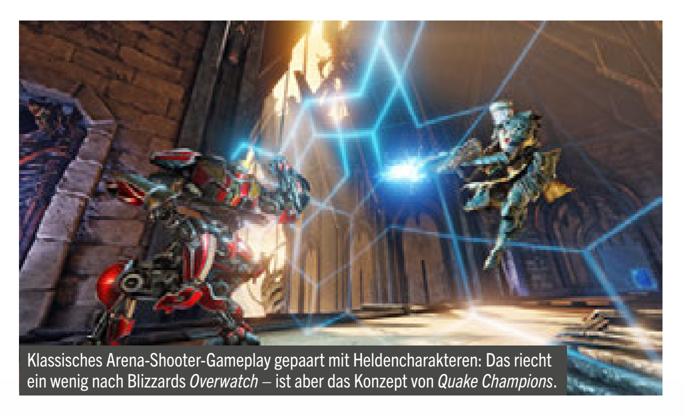
Full Throttle Remastered

ADVENTURE | Ein Trend setzt sich fort: Auch im neuen Jahr stehen massig Neuauflagen alter (und zum Teil gar nicht so alter) Spiele an. Einer der erfreulicheren Fälle dürfte *Full Throttle Remastered* sein. Das Original erschien bereits 1995, stammte aus der Feder von Tim Schafer und wurde bei den Adventure-Profis Lucas Arts entwickelt. Die Neuauflage wird genau wie *Day of the Tentacle Remastered* bei Double Fine (*Psychonauts*) umgesetzt und kommt mit neuen HD-Grafiken, verbessertem Sound und Interface-Optimierungen daher. Spielerisch erwartet uns ein wild inszeniertes Biker-Abenteuer mit coolem Helden, tollen Sprechern und deftiger Rockmusik. An der kurzen Spielzeit und geringen Rätseldichte wird sich aber auch in der Neuauflage nichts ändern.

ENTWICKLER: Double Fine
TERMIN: 2017


Full Throttle erschien hierzulande unter dem Titel *Vollgas*. Das Adventure spielt im Jahr 2040 und erzählt die Geschichte von Ben, dem Anführer einer Biker-Gang.

Quake Champions


Klassisches Arena-Shooter-Gameplay gepaart mit Heldencharakteren: Das riecht ein wenig nach Blizzards *Overwatch* – ist aber das Konzept von *Quake Champions*.

ONLINE-SHOOTER | Zurück zu den Wurzeln, das scheint aktuell ein beliebtes Motto unter den Entwicklern zu sein. So auch im Falle von *Quake Champions*: Die Texaner arbeiten aktuell an einem Multiplayer-Titel, der den Geist der ehemals beliebten Arena-Shootern einfangen möchte. Folglich kommt es in id Softwares nächsten Streich vor allem auf schnelle Reflexe und Kartenkenntnisse an, Waffen-Loadouts oder andere „moderne" Gameplay-Elemente spielen entweder keine oder nur untergeordnete Rolle. Damit *Quake Champions* ein wenig an Spieltiefe gewinnt, wird es aber auch einige frische Elemente geben. Allen voran dürften die neuen Champions für Abwechslung sorgen, die mit ihren Fähigkeiten wie in Blizzards *Overwatch* den favorisierten Spielstil unterstützen. Das ziemlich klassische Konzept kam zumindest bei den Fans auf der Quakecon 2016 sehr gut an und bei uns ebenso – wir üben schon mal an unseren Rocket-Jumps!

ENTWICKLER: id Software
TERMIN: 2017

Outcast: Second Contact


Ein ganzer Planet als Spielplatz: Das Gestirn bietet längst nicht nur tropische Palmenlandschaft, sondern viele unterschiedliche Klimazonen.

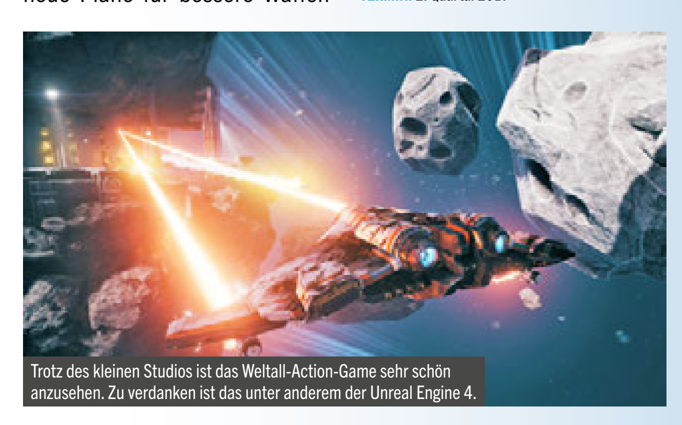
ACTION-ADVENTURE | Im Jahr 1999 schrieb *Outcast* Geschichte. Als eines der ersten Open-World-Abenteuer dient dessen Aufbau auch heute noch als Blaupause für moderne Vertreter des Genres: Erkundet als gestrandeter Weltraumpilot (wahlweise aus der Third- oder First-Person-Perspektive) einen unbekannten Planeten, lernt die einheimischen Wesen und Personen kennen und befreit die Welt vom ansässigen Tyrannen. Appeal Studio arbeitet seit über einem Jahr an einem Remake des Spiels und setzt dabei nicht nur auf eine HD-Generalüberholung der Optik, sondern auch eine verbesserte Steuerung. Inhaltliche Neuerungen soll *Outcast: Second Contact* ebenfalls bieten, in welchem Umfang zusätzlicher Content auf dem Menü steht, darüber schweigt sich Appeal Studio noch aus.

ENTWICKLER: Appeal Studio
TERMIN: März 2017

Everspace

ACTION | *Everspace* gehört zu den allseits beliebten Space-Action-Games, und wird – wie so mancher Konkurrent – vor allem dank der finanziellen Unterstützung zahlreicher Fans Wirklichkeit. Der Titel aus dem Hamburger Studio Rockfish Games möchte vor allem mit rasanten Gefechten im Weltall punkten. Das auf der Unreal Engine 4 basierende Universum wird dabei prozedural generiert, sodass kein Ausflug dem anderen gleicht. Mit etwas Glück entdeckt der Pilot auf seinen Reisen neue Pläne für bessere Waffen oder effektivere Raumschiffpanzerung, die er eigenhändig aus unterschiedlichen Ressourcen anfertigt und montiert. Im Moment befindet sich *Everspace* in der Early-Access-Phase, für 30 Euro können Möchtegern-Raumschiffkapitäne schon jetzt in die Weiten des Alls losziehen. Die fertiggestellte Fassung des Spiels erwartet Space-Pioniere im zweiten Quartal 2017 und wird zehn Euro mehr kosten.

ENTWICKLER: Rockfish Games
TERMIN: 2. Quartal 2017


Trotz des kleinen Studios ist das Weltall-Action-Game sehr schön anzusehen. Zu verdanken ist das unter anderem der Unreal Engine 4.

The Bard's Tale 4

ROLLENSPIEL | Brian Fargo, der Chef von inXile Entertainment, hat eine Mission: er will möglichst viele der Marken wiederbeleben, die er damals mit seiner ersten Firma Interplay erschaffen hat. Mit *Wasteland 2* ist ihm dies schon gelungen, für *The Bard's Tale 4*, das ebenfalls über Kickstarter finanziert wurde (Ergebnis: über 1,5 Millionen Dollar) hat er sich noch mehr vorgenommen: Der Titel soll sich für Fans klassischer Solorollenspiele vertraut anfühlen, aber dennoch deutlich mehr Gameplay-Tiefgang als die Vorgänger bieten. Wie die ersten drei Teile, soll auch *The Bard's Tale 4*, bei dem ihr wieder ein Gruppe von Abenteurern in Ego-Perspektive durch verschiedene Welten führt, ein phasenbasiertes Kampfsystem bieten. Dieses soll aber abwechslungsreicher als früher ausfallen und auch in Sachen Grafik erwarten wir dank UnrealEngine 4 deutlich mehr. Hoffen wir, dass Skara Brae bald seine Tore öffnet!

ENTWICKLER: inXile Entertainment
TERMIN: 2017


Mit *The Bard's Tale 4* kehrt dank Crowdfunding ein echtes Rollenspielurgestein auf den PC zurück. Mit vielen Spielmerkmalen, die die Serie groß gemacht haben.

Crackdown 3


Es gibt noch viel zu tun: Viel zu ordentlich sieht es in der futuristischen Metropole aus. Die Zerstörungswut der Spieler wird das Stadtbild sicher bald verändern.

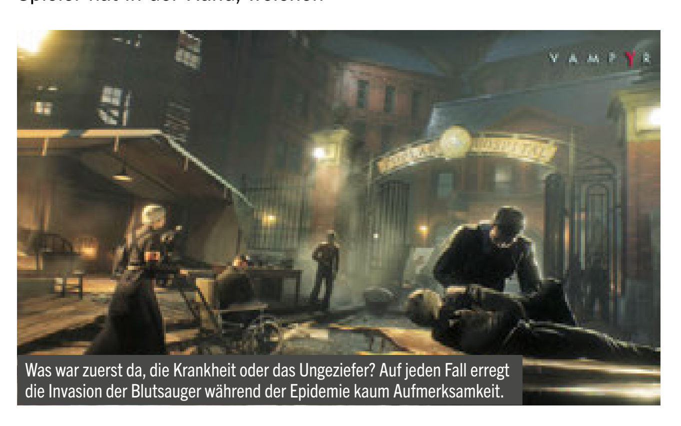
ACTION | PC-Spieler bekommen seit einiger Zeit ausgewählte Stücke vom Xbox-Kuchen ab, darunter auch Teil drei der bisher konsolenexklusiven Reihe *Crackdown*. Als Tortenbasis dient Mehrspieler-Action aus der Third-Person-Perspektive in einer Sandbox-Umgebung, das Sahnehäubchen ist die umfassende Zerstörung, die man dabei anrichten kann. Seit den Gameplay-Szenen von der Gamescom 2015 ist es zwar recht still geworden um Microsofts Prestigeprojekt, erst kürzlich ließ der Publisher aber optimistisch verlauten, dass die Entwicklungsarbeit hervorragend voranschreite und *Crackdown 3* auf jeden Fall vor Weihnachten 2017, wenn nicht sogar etwas früher als geplant veröffentlicht würde. Ob die für die Xbox-Kundschaft angedeuteten Einschränkungen – die Zerstörung der ganzen Stadt anstatt nur kleinerer Bereiche soll etwa nur durch eine aktive Cloud-Verbindung auf der Konsole darstellbar sein – auch auf dem PC gelten, ist momentan noch völlig unklar.

ENTWICKLER: Reagent Games
TERMIN: 4. Quartal 2017

Vampyr

ACTION-ROLLENSPIEL | Dontnod Entertainment (*Life is Strange*, *Remember Me*) haben genug von amerikanischen Kleinstädten und entschieden sich als Schauplatz ihres neuen Werkes *Vamypr* für das neblige London im Jahr 1918. Als Arzt Jonathan Reid hat man alle Hände voll zu tun, denn dort wütet die Spanische Grippe und kostet unzählige Menschen das Leben. Obendrein ist Reid mit dem Vampirismus infiziert – sein hippokratischer Eid steht also diametral den niederen Gelüsten nach Lebenssaft entgegen. Der Spieler hat in der Hand, welchen Pfad Reid einschlagen wird, wie viele Menschenleben er rettet oder auslöscht. Dass sich auch noch andere Vampire in London niedergelassen haben und dem Doktor die Beute, beziehungsweise die Patienten neiden, macht die Angelegenheit noch komplizierter. Ein ausgefeilter Fähigkeitenbaum hilft beim Spezialisieren auf diverse Talente, die einzelnen NPCs – jeder von ihnen hat eine eigene Geschichte – beim Eintauchen in die düstere Epoche.

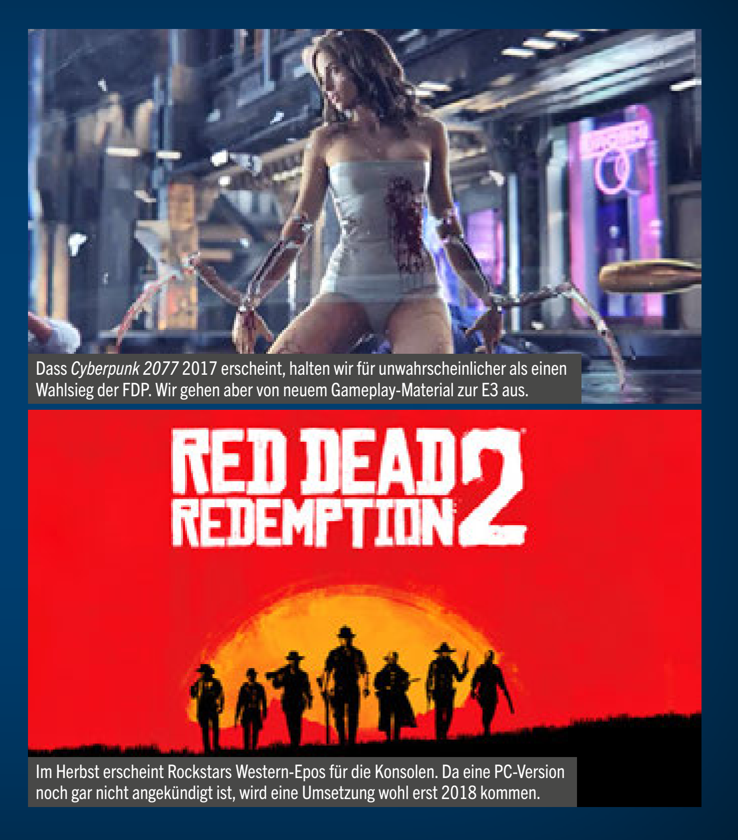
ENTWICKLER: Dontnod Entertainment
TERMIN: 2017



Was war zuerst da, die Krankheit oder das Ungeziefer? Auf jeden Fall erregt die Invasion der Blutsauger während der Epidemie kaum Aufmerksamkeit.

Die Wackelkandidaten des kommenden Jahres: Diese Titel erscheinen vermutlich erst 2018

DIVERSE | 2017 ist jetzt schon vollgepackt mit etlichen potenziellen Blockbustern und Indie-Hits. Auf einige ersehnte Titel müssen wir allerdings wohl noch etwas länger warten. Es schadet aber natürlich nichts, diese Titel jetzt schon mal auf die persönliche Most-Wanted-Liste zu schreiben. Die etwas angegrauten Kollegen in unserer Redaktion erwarten zum Beispiel mit Sehnsucht das Kickstarter-Projekt *Underworld: Ascendant*. Das RPG ehemaliger *Ultima*- und *System Shock*-Entwickler wird der geistige Nachfolger von *Ultima Underworld* und soll den Spielern viele Erkundungsmöglichkeiten in den Dungeons bieten. Bei solch kleineren Projekten besteht aber natürlich auch immer die Gefahr, dass der Release vielleicht noch weiter nach hinten rutscht. Dasselbe gilt für das endlich bestätigte Action-Adventure *Beyond Good & Evil 2*. Michel Ancel und sein Team arbeiten dran, aber das PS4-exklusive *Wild* hat laut dem Entwickler zunächst Vorrang. 2018 dürfte also knapp werden. Bei *Cyberpunk 2077* sind wir da zumindest ein wenig positiver. Wir rechnen pünktlich zur E3 mit neuen Gameplay-Szenen von CD Projekt Reds Rollenspiel. Einen Release 2019 halten wir aber nicht für ausgeschlossen. Dies gilt auch für das lange verschollene *Dead Island 2*. Mehr als die Aussage, dass sich der Titel immer noch bei Sumo Digital in Entwicklung befindet, gibt es momentan nicht. Dafür ist das durch Kickstarter finanzierte *System Shock* bislang immer noch für 2018 angekündigt. Hoffentlich bleibt es dabei. Unbestätigt sind zudem PC-Umsetzungen von *Final Fantasy XV* und *Red Dead Redemption 2*, das im Herbst für Playstation 4 und Xbox One erscheint. Der PC-Port für das Japano-RPG könnte 2017 noch kommen, aber bei Rockstars Western-Epos rechnen wir eher mit einem Release im Sommer 2018.



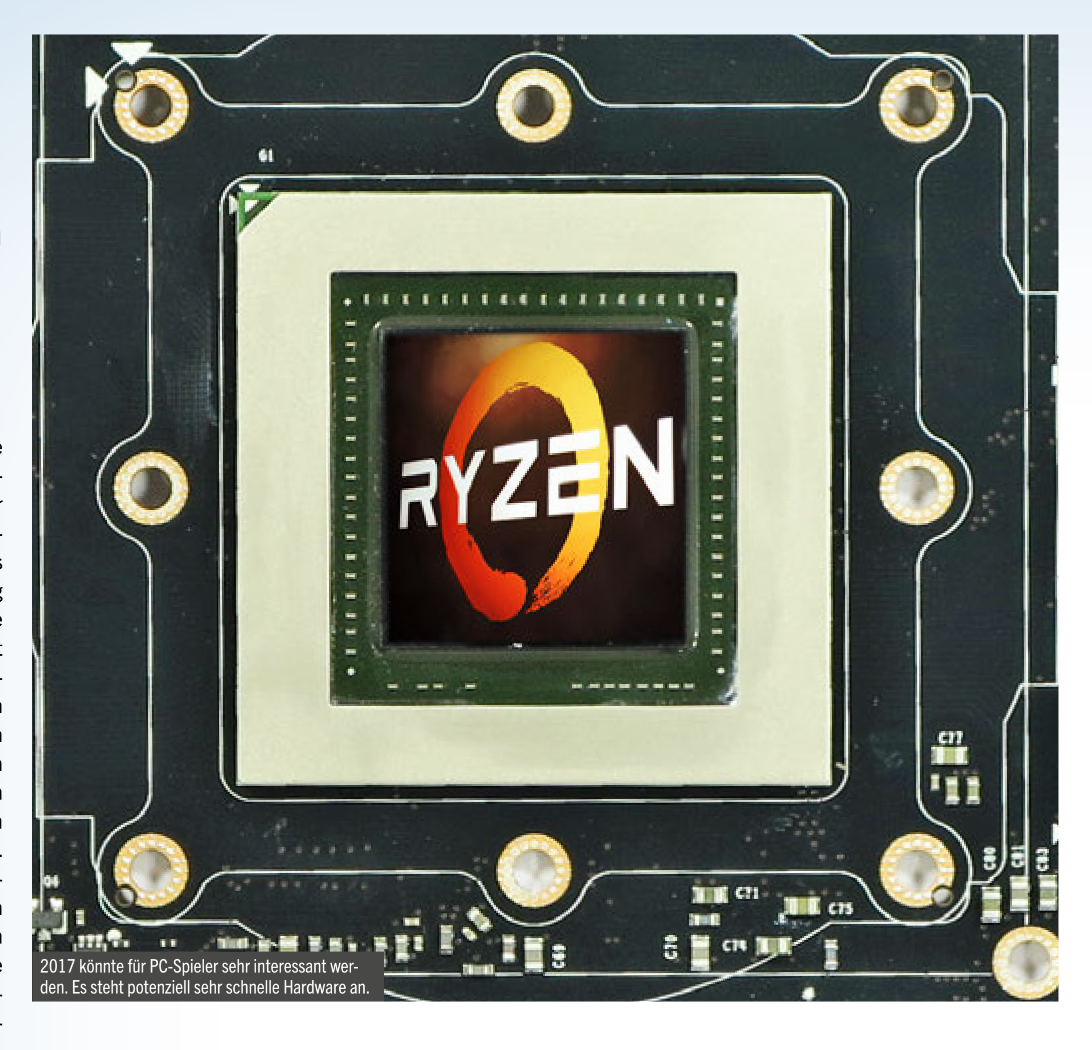
Dass *Cyberpunk 2077* 2017 erscheint, halten wir für unwahrscheinlicher als einen Wahlsieg der FDP. Wir gehen aber von neuem Gameplay-Material zur E3 aus.

Im Herbst erscheint Rockstars Western-Epos für die Konsolen. Da eine PC-Version noch gar nicht angekündigt ist, wird eine Umsetzung wohl erst 2018 kommen.

Hardware-Trends 2017

Von: Philipp Reuther

Wir zeigen euch neu erscheinende Hardware und beleuchten absehbare Trends für PC-Spieler.



2017 könnte für PC-Spieler sehr interessant werden. Es steht potenziell sehr schnelle Hardware an.

In der ersten Jahreshälfte 2017 wird voraussichtlich eine Vielzahl neuer Hardware erscheinen. Neben neuen Prozessoren, darunter Intels Kaby Lake, aber auch AMDs lang erwarteten Zen-CPUs, deren erste Prozessoren-Reihe Ryzen getauft wurde, werden bisherigen Informationen zufolge wohl außerdem neue Grafikkarten erscheinen. Von AMDs Vega-GPUs gab es jüngst ein lauffähiges Exemplar zu sehen, ein Konter seitens Nvidia dürfte jedoch nicht lange auf sich warten lassen. Diese Grafikkarten werden aller Voraussicht nach insbesondere den höherpreisigen Markt bedienen und dank reichlich Speicher sowie Leistung vor allem für Spieler interessant sein, die auf hohe Auflösungen setzen wollen.

Ein kurzer Blick über den Tellerrand lohnt an dieser Stelle indes, denn mit den Konsolen-Upgrades PS4 Pro und Xbox Scorpio hält 4K-Ultra-HD langsam Einzug in den Mainstream. Für uns PC-Spieler bedeutet dies: In absehbarer Zeit dürften sich neue (Anschluss-)Standards durchsetzen, die bessere Refreshraten bei hohen Auflösungen oder mit HDR eine höhere Farbtreue erlauben. Vor allem aber könnten (und sollten) Displays bezahlbarer, Ultra HD damit für viele Spieler interessanter werden. ❑

GEHT DER TREND ZUM 4K-ULTRA-HD-DISPLAY?

Mit aktuellen und kommenden Grafikkarten wird Ultra HD immer interessanter. Die neuen Konsolen könnten hier zudem Aufwind erzeugen.

Bislang war es meist so, dass mit neuen Konsolen die Grafik deutlich anspruchsvoller wurde. Dies könnte sich nun ein wenig ändern, denn mit den Konsolen-Upgrades, namentlich also PS4 Pro und Xbox Scorpio, werden jeweils zwei verschieden starke Modelle von Sony und Microsoft gleichzeitig auf dem Markt existieren. Somit muss bei der Entwicklung jedoch auch immer auf die weniger potenten Systeme Rücksicht genommen werden, die grafische Pracht wird also aller Voraussicht nicht steigen. Stattdessen steigen bei den Konsolen-Upgrades die Auflösungen und dieser Trend dürfte sich auch auf dem PC fortsetzen.


Ultra-HD wird immer attraktiver. Die Leistung ist prinzipiell ebenfalls vorhanden. Doch werden PC-Spieler aufrüsten?

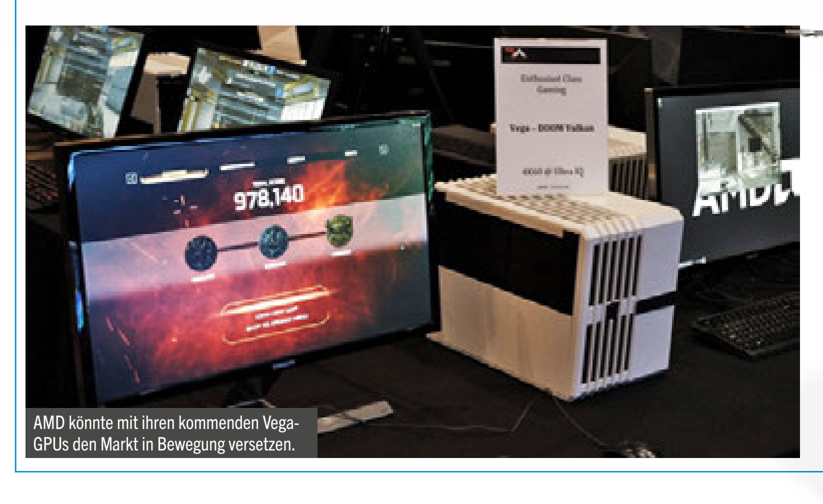
Kommende High-End-Grafikkarten werden wohl die magische Hürde von 4K-Auflösung bei 60 Fps nehmen können, aktuell kann man viele Spiele bereits in Ultra HD mit einer GTX 1080 genießen. Dabei benötigt es nicht einmal so viel Leistung, wenn wir die optische Qualität einer PS4 Pro als Basis nehmen. Viele Spiele nutzen eine Art Upscaling, die eigentliche Auflösung liegt niedriger als Ultra HD. Häufig kommt eine dynamische Skalierung zum Einsatz, welche die Auflösung je nach Last einer Szene reduzieren kann, um die Bildraten stabil zu halten. Und diese Art Skalierung ist bei einigen Spielen schon auf den PC herübergeschwappt und wird dies unserer Auffassung nach in Zukunft wohl noch häufiger: *Gears of War 4*, *Dishonored 2* oder *Forza Horizon 3* nutzen bereits solch eine Technik und erlauben Spielern damit, eine der PS4 Pro zumindest ebenbürtige „Ultra-HD“-Qualität bereits mit Mittelklasse-Grafikkarten zu erzielen. Ab etwa 250 Euro kann es mit diesen Kniffen beispielsweise mit einer RX 470/8G und mittleren bis hohen Details und rund 30 Fps losgehen. Damit besteht in naher Zukunft die Möglichkeit, dass sich 4K-Ultra-HD auch auf dem PC näher am Mainstream positionieren kann – es wäre wünschenswert. Die höhere Auflösung bringt optisch große Vorteile, die außerdem auf das gesamte Bild wirken. 2017 könnten außerdem die ersten HDR-Displays für PC-Spieler erscheinen.

NEUE HIGH-END-GRAFIKKARTEN

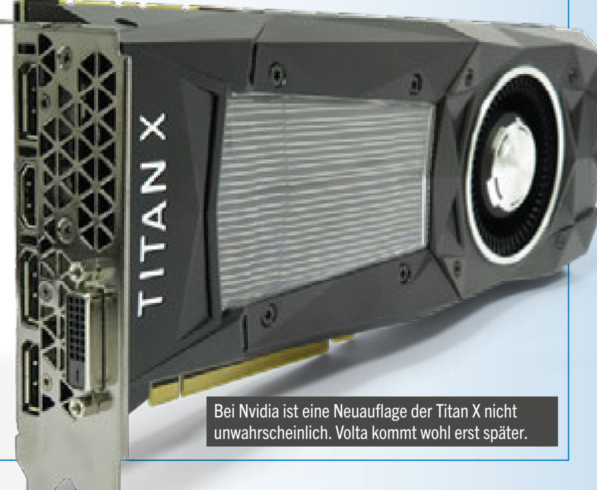
In der ersten Jahreshälfte 2017 werden nach aktuellen Informationen neue AMD-Grafikkarten erscheinen. Nvidia wird diesen sicher nicht untätig gegenüberstehen und ebenfalls potentere GPUs auf den Markt bringen.

Jüngst konnten wir erstmals AMDs kommende Vega-Grafikkarten für den Consumer-, also Spieler-Markt in Aktion bewundern. Beziehungsweise: Wir konnten *Doom* in Ultra HD samt Ultra-Details auf einem unscheinbaren Rechner, der jegliche Sicht auf die darin rechnende GPU verbarg, in Bewegung erleben. Die Grafikkarte war mit 8 Gigabyte HBM2-Speicher ausgestattet, ein 16-Gigabyte-Modell wäre technisch auch im Bereich des Möglichen. *Doom* lief in dieser hohen Auflösung sehr flüssig (60 Fps+), die ausgegebenen Werte lassen ein Leistungsniveau nahe einer GTX 1080 erwarten. Tatsächlich lagen die Bildraten im Verhältnis zu Nvidias aktuell schnellster Spielerkarte ein wenig höher (etwa 10 bis 20 Prozent), auch waren Treiber sowie Spiel zudem nicht für die neue Vega-Grafikkarte optimiert. Jedoch kam die Vulkan-API zum Einsatz, die AMD ausgesprochen gut liegt. Dies erschwert eine genaue Leistungseinschätzung, zudem war nicht zweifelsfrei erkenntlich, um welches Modell es sich genau handelte und wo es sich auf dem Markt schlussendlich positionieren würde. Es ist jedoch anzunehmen, dass AMD zumindest die GTX 1080 anzugreifen gedenkt. Sicherlich wird Nvidia dies nicht ohne Gegenschlag hinnehmen, es ist zu erwarten, dass eine GTX 1080 Ti oder ein ähnliches Modell erscheinen wird.

In der Mittelklasse dürfe es zumindest bis Jahresende 2017 relativ ruhig zugehen, eventuell erscheint noch ein AMD-Modell, welches gegen die GTX 1070 antritt. Gegen Ende des Jahres könnte es dann wieder spannend werden, denn um diesen Zeitpunkt hat Nvidia ihre kommende Volta-GPUs positioniert. Ein deutlich früheres Erscheinen der neuen Geforce-Generation erscheint uns nicht sehr wahrscheinlich. Diese werden jedoch mit einiger Gewissheit einen neuerlichen Leistungssprung bringen, der wiederum einen beinahe obligatorischen AMD-Konter nach sich ziehen wird. Und noch immer werden die Urmodelle der PS4 und Xbox One weit verbreitet sein und als technische Basis für Spiele herhalten. PC-Spieler indes werden die überschüssige Leistung gegenüber den alten Konsolen irgendwie gewinnbringend investieren wollen – am einfachsten geht dies über eine höhere Auflösung.



AMD könnte mit ihren kommenden Vega-GPUs den Markt in Bewegung versetzen.



Bei Nvidia ist eine Neuauflage der Titan X nicht unwahrscheinlich. Volta kommt wohl erst später.

SCHNELLERE PROZESSOREN

Wer glaubt, nur die Grafikkarte ist beim Spielen stark gefordert, der irrt. Eine schnelle CPU wird zunehmend wichtig.

Ein schneller Spiele-Prozessor ist wichtiger, als es dem einen oder anderen eventuell bewusst ist. Das gilt vor allem dann, wenn die Bildraten hoch ausfallen sollen, beispielsweise um ein 144-Hz-Display adäquat zu befeuern. Tatsächlich ist es in vielen aktuellen Spielen gar nicht so einfach, Bildraten jenseits der 100 Fps zu erzielen, denn seit der letzten Konsolengeneration und damit dem letzten großen Entwicklungssprung, sind Spiele deutlich komplexer geworden. Um diese Komplexität umzusetzen, nutzen die Konsolen Prozessoren mit acht Kernen. Diese takten für PC-Standards sehr niedrig, jedoch erlaubt ihre Architektur, die anfallende Last besser zu verteilen. Dies macht sich langsam auch auf dem PC bemerkbar. So zeigt beispielsweise *Battlefield 1*, dass ein Intel Achtkerner selbst mit nur 2 Gigahertz in harten, chaotischen Gefechten eine teils deutlich bessere Leistung erzielt als ein hoch taktender i7-Vierkerner. Auch in anderen Spielen verzeichnen wir Leistungszuwächse zugunsten des Achtkerners.

Aktuell liegen Intel-Achtkerner jedoch in einem Preisbereich, der für die große Mehrzahl der Spieler unattraktiv ist. Wenig Hoffnung auf Besserung an diesem Umstand versprechen Intels Kaby-Lake-CPUs, schließlich handelt es sich lediglich um ein kleines Update der Desktop-Skylake-Architektur (4 Kerne, ix-6xxx). Spannender könnten die AMD-CPUs werden: Der jüngst vorgestellte Achtkerner der neuen Ryzen-Reihe (8 Kerne, 16 Threads, 3,4 GHz+) klingt sehr interessant – ein i7-6900K (8 Kerne, 16 Threads, 3,2 GHz+) kostet momentan über 1.000 Euro. Bei reinen CPU-Benchmarks auf dem AMD-Event zeigte sich der Ryzen-Achtkerner dem Intel mindestens ebenbürtig. Sechs- und Vierkerner sind ebenfalls geplant. Die Ryzen-CPUs könnten damit für Spieler sehr spannend werden – falls die Preise stimmen sollten. Mit etwas Glück gibt es schon im Januar erste handfeste Daten.



Bei Intel steht ein Refresh der Skylake-CPUs an, AMD könnte mit Zen für frischen Wind sorgen.

PHILIPP MEINT*



„Hardware-technisch könnte 2017 ein spannendes Jahr werden!“

Ich bin auf 2017 sehr gespannt, insbesondere die neuen AMD-CPUs interessieren mich. Ich habe zwar privat bereits einen flotten Intel Sechskerner (i7-5820K @ 4,2 GHz) und könnte mir ein Upgrade wohl noch verkneifen, jedoch sind die von mir in letzter Zeit festgestellten Zugewinne durch einen Achtkerner kaum von der Hand zu weisen. Und mein Prozessor bremst eine GTX 1080 in nicht wenigen Spielen sogar noch in 1440p stark aus – ein unbefriedigender Zustand. Da Intel in diesem Bereich momentan aber keinerlei Konkurrenz hat, können sie Mondpreise für ihre High-End-CPUs verlangen – Zeit, dass hier Bewegung in den Laden kommt! Ähnlich sieht es bei Nvidia und der GTX 1080 beziehungsweise Titan X aus. Auch hier existiert momentan kaum Druck, die Preise inflationieren fröhlich Richtung Stratosphäre. Das ändert sich hoffentlich im kommenden Jahr etwas, sodass 4K-Gaming endlich bezahlbar wird – kann ja nicht angehen, dass wir PC-Spieler dahingehend von den Konsolen abgehängt werden. Das passiert uns schließlich momentan schon mit HDR, weil kein Hersteller aktuell ein solches Display für PC-Spieler anbietet. Ich erwarte jedenfalls Bewegung im Jahre 2017, mit starken Tendenzen zu höheren Auflösungen.

* Philipp Reuther ist Hardware-Redakteur bei unserem Schwestermagazin PC Games Hardware

Star Citizen

Genre: Weltraumsimulation
Entwickler: Cloud Imperium Games
Publisher: Roberts Space Industries
Termin: 2017

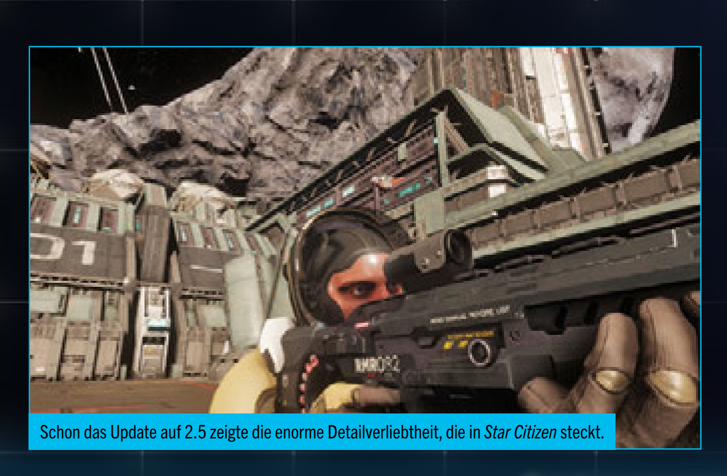
Von: Stefan Weiß

Es könnte das wichtigste Jahr im Entwicklungsprozess von Chris Roberts' Weltraumtraum werden, immerhin stehen große Ziele auf der Agenda 2017.

Für 2017 erwarten uns jede Menge Spielekracher, viele davon auf Multiplattform-Vermarktung getrimmt. Doch wenn es um exklusive PC-Spiele geht, wenden wir unseren Blick schon seit 2014 immer wieder in Richtung Weltraum, besser gesagt hin zu Chris Roberts und seinem großen Science-Fiction-Traum *Star Citizen*, den er vor vier Jahren ankündigte. Das Schwarmfinanzierungsprojekt kann inzwischen die überaus stolze Summe von über 138 Mio. US-Dollar auf dem Konto verbuchen und genießt dabei die finanzielle Unterstützung von mehr als 1,67 Mio. Backern (Stand vom 14. Dezember 2016).

Doch von einem fertig entwickelten Spiel lässt sich bei *Star Citizen* noch nicht sprechen, das wahnsinnig ambitionierte Projekt und dessen Entwicklungsprozess sorgte wie schon zuvor auch im Jahr 2016 mehrfach für Aufregung. Insbesondere der technische Fortschritt, den die Entwickler auf der CitizenCon bei einer längeren Live-Gameplay-Präsentation zeigten, erzielte bei den Besuchern heruntergeklappte Kinnladen. Die sogenannte Homestead-Demo zeigte den unglaublich hohen Detailgrad von Planeten, Schiffen und Objekten. Der lückenlose und fließende Übergang vom Weltraum in den Orbit eines prozedural generierten Planeten, gefolgt von einem geschmeidigen Anflug mit Punktlandung in einer realistisch anmutenden Umgebung – das war schon klasse mitanzusehen. Obendrein bot die gespielte Demo Einblicke in künftige Missionsszenarien mit geskripteten Ereignissen, spannenden Shooter-Gefechten und überraschenden Ereignissen, wie etwa dem Angriff eines gigantischen Sandwurms der Marke *Dune*.

Dagegen war der für Fans und auch für uns wohl ärgste Wermuts-



Schon das Update auf 2.5 zeigte die enorme Detailverliebtheit, die in *Star Citizen* steckt.

Mit dem Ausbau des Stanton-Systems in 2017 stehen euch auch neue Locations wie etwa hier die eindrucksvolle Landezone Lorville auf dem Planeten Hurston zur Verfügung.

Mit einem verbesserten Animationssystem und optimierten Sichtwinkeln, die sowohl in der Ego- als auch Third-Person-Ansicht gut funktionieren, soll sich das Shooter-Gameplay in *Star Marine* besser anfühlen.

In der Homestead-Demo von 2016 zeigten die Entwickler die Fraktion der „Nomads" im Rahmen einer Bodenmission.

tropfen die Verschiebung der Einzelspielerkampagne *Squadron 42* auf 2017, zudem ohne konkret genannten Veröffentlichungstermin. Generell regte sich mitunter Unmut und Zweifel an der undurchsichtigen Verschiebungspolitik von Hersteller Cloud Imperium Games, die sich durch das ganze Jahr hinweg auch beim großen MMOG-Universum *Star Citizen* und den dafür geplanten Spielmodulen nicht wegdiskutieren ließ. So sollte beispielsweise der Ego-Shooter-Teil *Star Marine* ursprünglich schon seit Monaten spielbar sein.

Künftig noch mehr Transparenz

Einen möglichst offenen Blick in die Entstehung von *Star Citizen* zu bieten, ist für die Entwickler nichts Neues. Mit regelmäßigen Videoformaten zeigen die verschiedenen Studios in Los Angeles, Austin, Frankfurt und Manchester etwa, woran sie gerade arbeiten. Darüber hinaus veröffentlichen sie monatliche Studioreports. Dazu gesellen sich Specials zu Themen wie Bugfixing und Storys zum Spieluniversum sowie zu Spielfeatures.

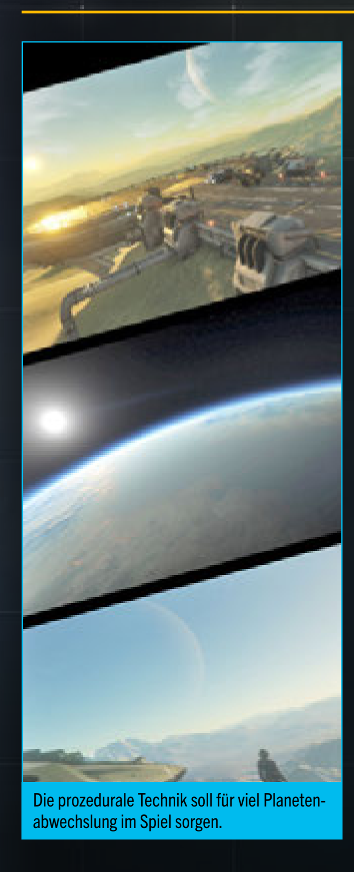
Und doch scheint diese Art der Informationspolitik nicht alle Zweifler und Kritiker zufriedenzustellen. Umso wichtiger dürfte daher Roberts' Schritt zu werten sein, das Projekt noch transparenter und offener gegenüber der Community darzustellen. Noch im Oktober 2016 kommunizierte er in seinem offenen Brief-Format „Letter from the Chairman", warum es so schwer sei, das gigantische Projekt mit all seinen Features und Modulen zeitlich exakt zu terminieren. Daher entschloss man sich, die team-interne Planung für die einzelnen Spielprojekte und deren Updates den Interessierten in Form von regelmäßigen Reports zugänglich zu machen. Den Anfang machte die Einsicht in das für Dezember angepeilte Update 2.6, mit dem zahlreiche neue Inhalte wie zum Beispiel das lang ersehnte Ego-Shooter-Modul *Star Marine* für das schon spielbare Mini-Universum im Stanton-System von *Star Citizen* live gehen sollen. Wenn ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, wissen wir, ob das im Plan genannte interne Release-Datum 16. Dezember 2016 auch wirklich eingehalten wurde. Die Zeichen dafür stehen gut, so veröffentlichte Roberts etwa kurz vor Redaktionsschluss noch ein Update zum Produktionsplan für die Erweiterung 2.6, das unter anderem zeigte, dass die meisten der geplanten Features fertiggestellt und zum Testen bereit sind. Erfreulich dabei ist, dass die Entwickler laut des Report-Updates derzeit auftretende Bugs schneller beseitigen als neue entstehen. Was uns im kommenden Jahr an neuen Inhalten für *Star Citizen* laut der internen Planung für das Projekt erwartet, erfahrt ihr auf den folgenden drei Seiten. ❏



Im Zuge der geplanten Updates für die Version 3.0 halten auch Bodenfahrzeuge wie dieser Rover endlich Einzug ins Spielgeschehen.

Star Citizen – Die Roadmap 2017

UPDATE 3.0 – DAS STANTON-SYSTEM WÄCHST


Die prozedurale Technik soll für viel Planetenabwechslung im Spiel sorgen.

Mit der Einführung der Version 3.0 dürfen sich die Spieler erstmals in für *Star Citizen* vorgesehenen Berufskarrieren austoben und damit den angestrebten Rollenspielaspekt schnuppern. Als Händler lassen sich Waren in den Shops und bei zahlreichen NPCs in den verschiedenen Landezonen im Stanton-System kaufen sowie verkaufen. Wer über reichlich Frachtraum in seinem Schiff verfügt, kann sich auch als Transporteur verdingen. Dazu stehen euch an den Job-Boards der Landezonen entsprechende Frachtaufträge zur Verfügung, um Güter zwischen den Stationen der Konzernplaneten Arccorp, Crusader, Microtech und Houston hin und her zu schippern. Weitere, zum Teil prozedural generierte und erkundbare Planeten sowie neue Raumstationen, Monde und größere Asteroidenfelder sind ebenfalls für das Erweiterungspaket 3.0 vorgesehen. Angehende Piraten und Schmuggler dürfen ihr Glück in unterschiedlich gesicherten Zonen versuchen, entsprechend agierende KI-Patrouillen sollen hier für den passenden Nervenkitzel sorgen. Als Söldner lassen sich Kampfunterstützungsaufträge absolvieren, in denen ihr beispielsweise Sendeanlagen (Beacons) installiert und Ablenkungsszenarien bestreitet. Schlussendlich warten auf Kopfgeldjäger lukrative Missionen, bei denen ihr sowohl auf NPCs als auch auf andere Spieler Jagd macht. Mit dem Boden-Rover RSI Ursa und dem wendigen Drake-Dragonfly-Speeder kommen Bodenfahrzeuge für die Spieler dazu, außerdem sind Raumschiffmodelle wie der Frachter Drake Caterpillar und das Erkundungsschiff RSI Constellation Aquila spielbar. Zusammen mit den Neuerungen, die es schon mit der Version 2.6 gibt – wie etwa einer verbesserten Flugphysik –, erwarten wir in puncto Gameplaymechanik einen deutlichen Fortschritt in *Star Citizen*.


Auch prozedural generierte Monde laden ab Version 3.0 zur Erkundung ein. Das Bild hier zeigt den Mond Gainey im Odin-System, einer Location aus dem geplanten ersten Kapitel von *Squadron 42*.

UPDATE 3.1 – ROHSTOFFABBAU UND -VERARBEITUNG

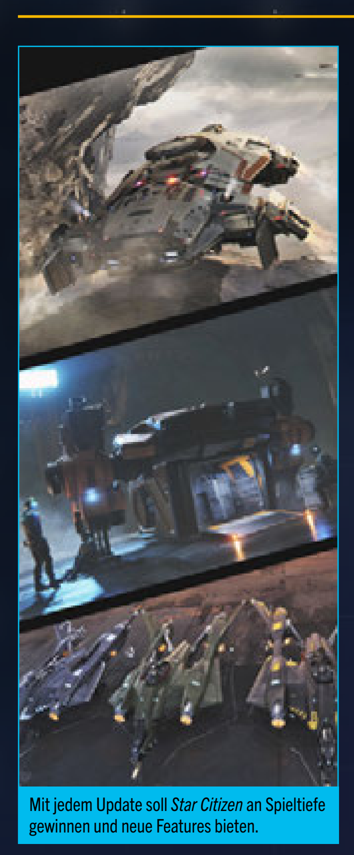

Erzgewinnung und -verarbeitung dürfte vor allem Spielern mit Wirtschaftsfaible gefallen.

Im Fokus für dieses Update mit dem Stichwort „Mining & Refining" stehen der Abbau und die Weiterverarbeitung von Rohstoffen. Diese lassen sich in fester Form und als Gasvorkommen auf Planetenoberflächen finden, vorausgesetzt ihr habt das richtige Equipment. Passend dazu kommt mit dem MISC Prospector ein entsprechendes Schiff für Solospieler ins Universum. Mining-Ausrüstung lässt sich nur an spezifischen Hardpoints (Aufhängungen) anbringen. Außerdem muss ein Mining-Schiff über zusätzliches Equipment wie Rohrleitungen und Lagertanks verfügen. Die von euch geförderten Rohstoffe lassen sich anschließend bearbeiten. Als erster Schritt für die Implementierung der Ressourcenwirtschaft in *Star Citizen* soll die Veredelung von Rohstoffen in bestimmten Shops möglich sein. Ob es bis dahin schon die für das weitere Crafting vorgesehenen Fabrikanlagen, die sogenannten Nodes, ins Spiel schaffen, darüber gibt es in den vorliegenden Projektplan-Updates noch keine Informationen. Wer sich hingegen gerne mit anderen Spielern anlegt, dürfte sich über das schon angekündigte Feature der Quantum-Unterbrechung freuen: Mit der passenden Ausrüstung versehen, seid ihr dann in der Lage, andere Spielerschiffe aus dem Schnellreisemodus (Quantum Travel) herauszureißen. Um jedoch die Balance zu gewährleisten, sind auch entsprechende Abwehr-Tools vorgesehen, mit denen sich euer Schiff vor einem solchen Abfangmanöver schützen lässt. Wer es eher friedlich mag, kann sich mit Version 3.1 beispielsweise anhand von dann verfügbaren Betankungsaufträgen Credits verdienen. Als weitere neue Missionsform sollen Eskorten das Angebot bereichern. Auch das Spieluniversum wächst mit dem Update auf Version 3.1 erneut um weitere Schiffe und Sonnensysteme.


Um lukrative Abbauvorkommen zu lokalisieren, dürfte sich der flinke Dragonfly-Speeder gut eignen.

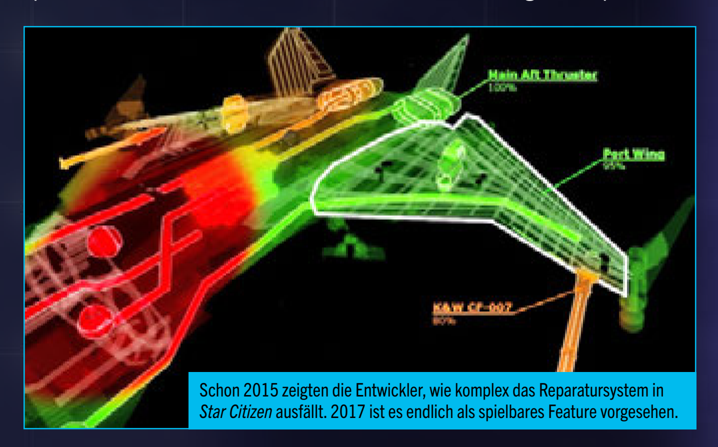
Auch wenn Cloud Imperium Games zwar keine genauen Terminangaben zum geplanten Spiel- und Entwicklungsfortschritt für *Star Citizen* nennt, bot die im Herbst 2016 im Rahmen der CitizenCon präsentierte Roadmap einen guten Einblick in die Zukunft. Mit welchen inhaltlichen Fortschritten im für Backer schon spielbaren, persistenen Universum für 2017 zu rechnen ist und was sich hinter den geplanten Features verbirgt, erfahrt ihr in den folgenden Abschnitten.

UPDATE 3.2 – REPARATUR UND BERGUNG



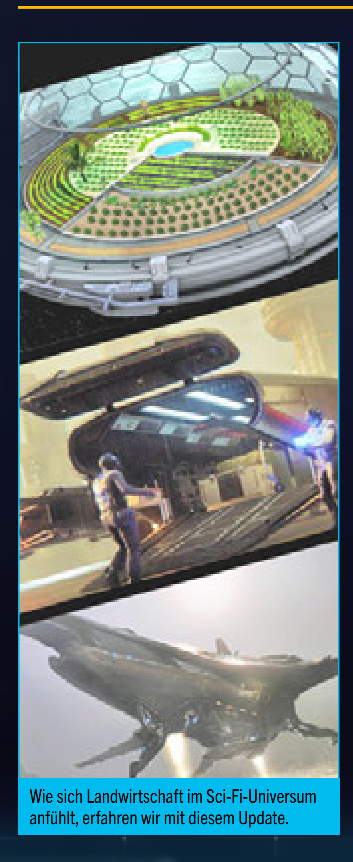
Mit jedem Update soll *Star Citizen* an Spieltiefe gewinnen und neue Features bieten.

Mit diesem Update ist die Einführung weiterer Berufsfelder im Online-Universum von *Star Citizen* vorgesehen. So dürfen die Spieler dann auf spezielle Ausrüstungstools zugreifen, die es ermöglichen, Reparaturen an Schiffen und deren Modulen sowie an beschädigten Satelliten und sogar Raumstationen durchzuführen. Damit einher geht auch die Implementierung des Bergungs-Features. Hierfür stehen euch dann spezielle Arbeitsgeräte zur Verfügung, mit denen sich verwertbare Wrackteile, Kisten und Wertgegenstände einsammeln, transportieren und verkaufen lassen. Das passende Schiff für diesen Job stellt die AEGIS Reclaimer dar. Wer es spannender möchte, darf sich als Söldner in Missionen mit verdeckten Operationszielen betätigen. Darin patrouilliert ihr beispielsweise Raumsektoren oder beschützt stationäre Einrichtungen und Unternehmen. Als nachfolgend erweiterte Szenarien nennen die Entwickler Infiltrationsmissionen. Das können etwa Sabotage-Aufträge sein, in denen ihr Daten oder Gegenstände feindlicher Fraktionen stehlen müsst. Schlussendlich soll das Aufgabenrepertoire auch Rettungsmissionen umfassen, in denen ihr Geiseln rettet und befreit. Update 3.2 soll, wie schon in den Erweiterungen zuvor, neue Sternensysteme und Raumschiffe ins Spiel integrieren. Auf der Hangarliste stehen dabei spannende Modelle wie etwa die Anvil Terrapin – ein leistungsstarkes Erkundungsschiff, spezialisiert auf Scanning-Aufgaben. Bomberpiloten bekommen mit der AEGIS Vanguard Harbinger ein passendes Fluggefährt und wer viel Geld besitzt, leistet sich vielleicht das Luxusmodell Constellation Phoenix. Etwas kostengünstiger fällt die Anschaffung einer Constellation Taurus aus. Mit der AEGIS Vanguard Sentinel kommt außerdem noch ein taktischer Jäger ins Spiel.



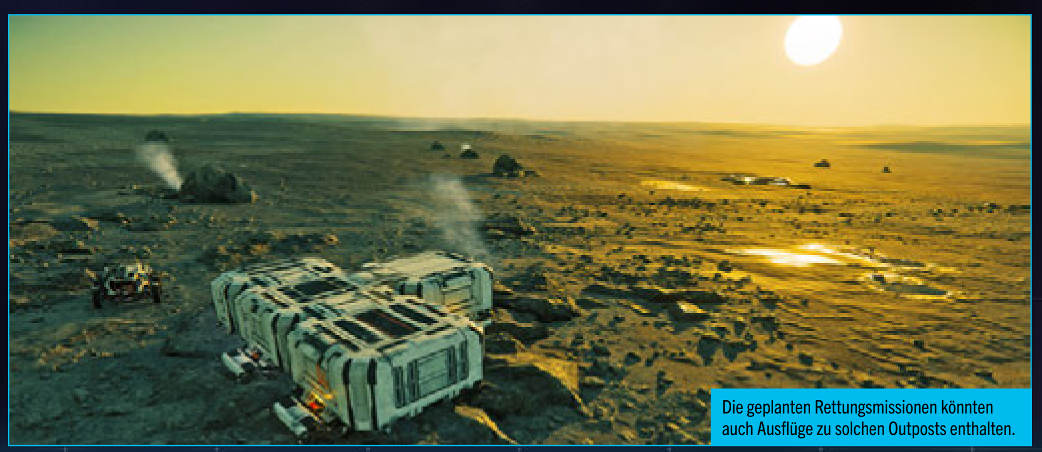
Schon 2015 zeigten die Entwickler, wie komplex das Reparatursystem in *Star Citizen* ausfällt. 2017 ist es endlich als spielbares Feature vorgesehen.

UPDATE 3.3 – LANDWIRTSCHAFT UND RETTUNGSMISSIONEN



Wie sich Landwirtschaft im Sci-Fi-Universum anfühlt, erfahren wir mit diesem Update.

Ob wir mit diesem Update auf eine Art Sci-Fi-Traktoren und Erntefahrzeuge zugreifen dürfen, ist fraglich. Fest steht aber, dass *Star Citizen*-Spieler sich mit der Version 3.3 als Farmer betätigen können. Sprich, ihr sät Pflanzen und Feldfrüchte an, kümmert euch um deren Wachstum und fahrt schließlich die Ernte ein. Diese Waren lassen sich dann gewinnbringend bei Händlern verkaufen. Für neue Abenteuer sollen NPC-Rettungsmissionen sorgen. Als mögliche Szenarien nennen die Entwickler Personal-Evakuierung, zum Beispiel auf Stationen mit Energieausfall, oder auch die Rettung von Personen auf beschädigten Raumschiffen, die hilflos im Orbit treiben und abzustürzen drohen. Fast schon obligatorisch zu nennen ist die mit dem Update 3.3 geplante Einführung neuer Sternensysteme in das Spieluniversum und auch die Implementierung neuer Raumschiffe. Für dieses Update sind aktuell vier Modelle vorgesehen: die Anvil Carrack (ein Langstrecken-Erkunder), der Banu Merchantman (ein massiver, großräumiger Frachter), der Luxuskreuzer 890 Jump sowie die verschiedenen Varianten der MISC Reliant, die ein schwenkbares Cockpit besitzt und über die Technik des Vertikalflugs verfügt.



Die geplanten Rettungsmissionen könnten auch Ausflüge zu solchen Outposts enthalten.

UPDATE 4.0 – JUMP-POINTS


Eine vergrößerte Spielwelt und neue Reisemöglichkeiten kennzeichnen Update 4.0.

Das bislang letzte von den Entwicklern für 2017 kommunizierte Update des MMOG-Universums in *Star Citizen* soll für weitere Betätigungsfelder der Spieler sorgen. Durch die stete Erweiterung an Sternensystemen, die auch mit Update 4.0 fortgesetzt wird, sollen vor allem Entdecker und Erkunder voll auf ihre Kosten kommen. Die Spieler treffen auf ihren Reisen durch das Universum demnach auf unbekannte Asteroiden sowie auf verlassene Schiffe und Stationen sowie Treibstofflager, Basen und Warenlager. Darüber hinaus sind auch diverse Weltraumanomalien und Phänomene vorgesehen, die sich scannen, analysieren und manipulieren lassen. Wie viele der insgesamt 90 bis 100 angepeilten verschiedenen Sternensysteme zu diesem Zeitpunkt letztlich fertig integriert sind, darüber gibt es bisher keine verlässlichen Informationen. Fans von Bergbautätigkeit dürfen sich auf die Einführung der RSI Orion freuen. Diese fliegende Bergbauplattform ist für eine vier- bis sechsköpfige Besatzung vorgesehen und beherbergt neben Abbaudrohnen auch eine integrierte Raffinerie, sowie umfangreiche Lagermöglichkeiten. Das zweite neue Schiff – besser gesagt eine fliegende Werkstatt – ist die Anvil Crucible. Die Crucible ist in der Lage, beschädigte Schiffe aufzunehmen und diese instand zu setzen.


Als modular erweiterbares Langstreckenerkundungsschiff konzipiert, ermöglicht die MISC Endeavor ausgiebige Forschungstouren in *Star Citizen*.

UND WAS IST MIT SQUADRON 42?



Wir sind gespannt, was uns in 2017 bezüglich der militärischen Einzelspielerkampagne in *Squadron 42* erwartet, das inzwischen als eigenständiges Spiel bei Cloud Imperium Games vermarktet wird.

Ach, es wäre zu schön gewesen, wenn der eigentlich für 2016 vorgesehene, erste spielbare Schnipsel des Einzelspieler-Space-Combat-Abenteuers seinen Weg in die Öffentlichkeit auf der CitizenCon gefunden hätte. Der Plan sah vor, dass sich in der spielbaren Demo circa 70 NPCs gleichzeitig auf einem Raumschiff aufhalten. Jede dieser Figuren sollte ihrem eigenen Tagesablauf folgen – und das jederzeit für den Spieler verfolgbar. Doch Chris Roberts war mit dem für die Präsentation erreichten Ergebnis, insbesondere in puncto Animationen und KI, nicht zufrieden und so flog die Präsentation aus dem Programm. Roberts erklärte dazu im Oktober 2016 in einem Statement, was für die Entwickler von *Squadron 42* in den kommenden Monaten zu bewältigen sei. Insgesamt stehen 28 Kapitel mit mindestens 60 Missionen auf dem Plan. „Alle Kapitel befinden sich im Grey-Box-Status“ und besser, so Roberts. Das bedeutet, dass die Missionen zwar schon inhaltlich stehen, aber jetzt nach und nach mit den fertigen Assets (Modelle, Texturen etc.) versehen und getestet werden müssen. Dazu kommt die Implementierung der Filmszenen aus dem 20-stündigen Aufnahmematerial und von 1.255 Dialogseiten Text. Wir hoffen, 2017 zumindest einen Teil des Ganzen sehen bzw. spielen zu können.

STEFAN MEINT



„Ich sage: Lass den Roberts einfach mal machen!“

Natürlich möchte ich, genau wie so viele andere Spieler, die das Projekt finanziell unterstützt haben, dass ein so vielversprechender Titel wie *Star Citizen* so schnell wie möglich fertig wird und ich mich darin endlich im Weltraum verlieren kann, so wie es vielleicht noch in keinem anderen Sci-Fi-Game möglich war. Doch auf der anderen Seite sind wir PC-Spieler auch immer sofort am mosern und zetern, wenn die Spiele unfertig auf den Markt kommen oder wir noch dies und das Feature unbedingt hätten umgesetzt sehen wollen. Und natürlich soll die Technik auch allererste Sahne sein, auf Hochglanz poliert, möglichst ohne Fehl und Tadel. Es ist für mich nach wie vor mutig, dass sich Cloud Imperium Games diesem Projekt stellt und das offener denn je. Ich kann mir keinen normalen Publisher vorstellen, der ein solches Unterfangen in dieser Art und Weise umsetzen würde, der nicht an durchgeplanten Verkaufszahlen, sondern vielmehr akribisch an einer Vision festhält und nicht eher locker lässt, bis sich der in den Kopf gesetzte Traum erfüllt. Ob und wie die Sache am Ende ausgeht, das wissen weder die eingefleischten Fans noch die Skeptiker und Zweifler. Daher sage ich: Lasst die Entwickler doch einfach mal machen! Wem das zu heikel ist, der muss es ja nicht unterstützen.



Resident Evil 7

Von: Marco Cabibbo

Willkommen in der Familie: Zwei Tage lang hatten wir bei Capcom in Japan die Gelegenheit, das siebte Kapitel der *Resident Evil*-Saga persönlich anzuspielen!

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 24. Januar 2017


Diese schleimigen Mutationen stellen einige der wenigen Standardgegner in *RE7* dar.


Das Messer spielt wieder eine tragende Rolle im Spiel, sowohl als Waffe als auch Universal-Werkzeug. Spinnen jagen solltet ihr damit aber nicht.

Der Werdegang einer Spieleserie ist von Höhen und Tiefen gezeichnet. Während es in den ersten Jahren oftmals noch blendend läuft, kommt die Karriere auf halber Strecke gerne mal leicht ins Stocken, nur um dann mit einer innovativen Fortsetzung wieder im glänzenden Rampenlicht zu stehen. Auch Capcoms nunmehr 20 Jahre alte Survival-Horror-Serie *Resident Evil* hat diesen Zyklus durchlaufen. Gelang es der Horror-Saga einst, den gespielten Grusel ganz groß rauszubringen, flachte das Interesse Anfang der 2000er-Jahre wieder etwas ab. Das Spielprinzip wirkte veraltet, die Steuerung bockig wie eh und je. Selbst das hochgelobte Remake des Originals blieb hinter den Verkaufserwartungen zurück. *Resident Evil* musste sich neu erfinden. Ein Unterfangen, das mit dem genreprägenden Meilenstein *Resident Evil 4* voll aufging und Capcom goldene Jahre bescherte. Doch schon beim fünften und sechsten Teil sah alles wieder anders aus. Die Serie wandelte sich zum kooperativen Action-Schlachtfest, das mit dem einstigen Survival-Horror nichts mehr gemeinsam hatte. Erneut sah sich Capcom für den siebten Teil gezwungen, umdenken zu müssen. Andernfalls würde das große Erbe nach knapp zwei Dekaden des Bestehens wohl endgültig auseinanderbrechen. Einen ersten Vorgeschmack lieferten die Japaner bereits mit der spielbaren „Kitchen"-Demo im vergangenen Sommer, die zunächst aber gar nicht so nach *Resident Evil* aussah. Zombies? Fehlanzeige. Ehemalige S.T.A.R.S.-Mitglieder? Keine Spur. Viren-Produzent Umbrella? Davon gab es nur das Firmenlogo auf einem kleinen, versteckten Foto zu sehen. Das hielt die Fans aber nicht davon ab, die Demo gründlich auseinanderzunehmen und jedes kleinste Detail genau zu analysieren. Gebracht hat es trotzdem nichts: Auch nach der millimetergenauen Untersuchung war man genauso schlau wie vorher. Nun hat Capcom aber endlich den Türspalt ein wenig geöffnet und etwas Licht ins Ungewisse gebracht. Mitte November hatten wir die Gelegenheit, direkt bei Capcom in Japan knapp fünf Stunden lang eine fast fertige Version anzuspielen. Frei von jedweden Spoilern können wir bereits jetzt schon sagen: *Resident Evil* kehrt mit großen und zielstrebigen Schritten zu seinen Wurzeln zurück – und ist dabei doch so innovativ wie kein anderes Spiel der Reihe in den vergangenen zwölf Jahren.


Ohne Waffe seid ihr gegen Jack aufgeschmissen, könnt zur Schadensminderung allerdings noch die Hände schützend vor euch halten.

INFIZIERT IN OSAKA

Ohayō Gozaimasu! Zu Besuch in Japans drittgrößter Metropole.

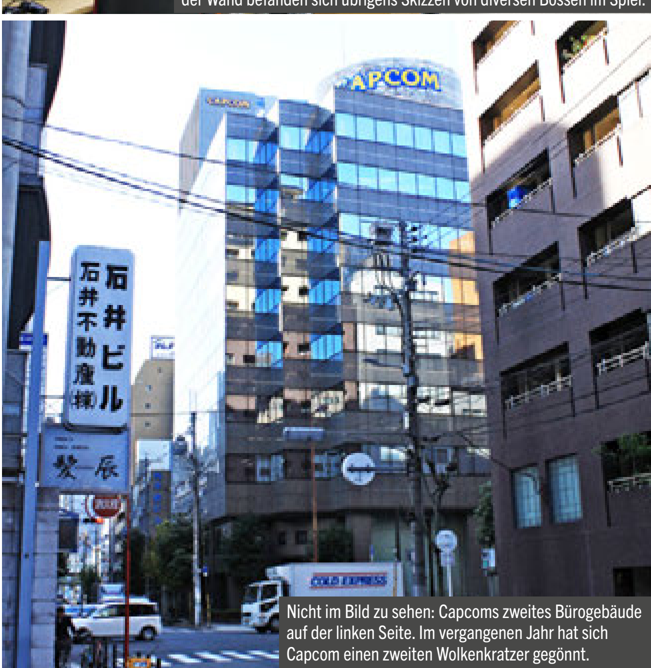
Eine solche Gelegenheit gibt's nur selten. Anlässlich des bevorstehenden Releases von *Resident Evil 7* ließ sich Capcom nicht lumpen und lud einige ausgewählte Pressevertreter nach Osaka ins eigene Hauptquartier ein, um dort eine so gut wie fertige Version des Spiels anzuspielen. Schon im Vorfeld merkte man deutlich, wie wichtig Capcom dieser geheime Event ist: Weder durfte man vor Ort per Twitter vermelden, dass man sich aktuell in Osaka aufhält, noch wurde uns gestattet, das Gebäude über den Haupteingang zu betreten. Neben dem Spielbereich – wie üblich eine Reihe von Fernsehern in einem modernen Konferenzsaal – stand auch ein Besuch der firmeneigenen Kantine sowie der Entwicklungsräume auf dem Plan. Um den Mitarbeitern über die Schulter schauen zu können, musste allerdings das Domizil gewechselt werden, denn Capcom operiert in Osaka gegenwärtig in zwei verschiedenen Gebäuden. Besonders schlau wurden wir aus den diversen Programm-Tabellen (siehe mittleres Bild) zwar nicht, dafür konnten wir aber so manchen Blick auf noch nicht veröffentlichte Artworks erhaschen und uns so gepflegt selber spoilern! Interessante Randnotiz: Nur einen Fußmarsch von knapp zehn Minuten entfernt findet sich die Burg von Osaka, eine der größten Touristenattraktionen, welche die Stadt neben dem Dōtonbori-Einkaufsviertel und dem Umeda Sky Building zu bieten hat.



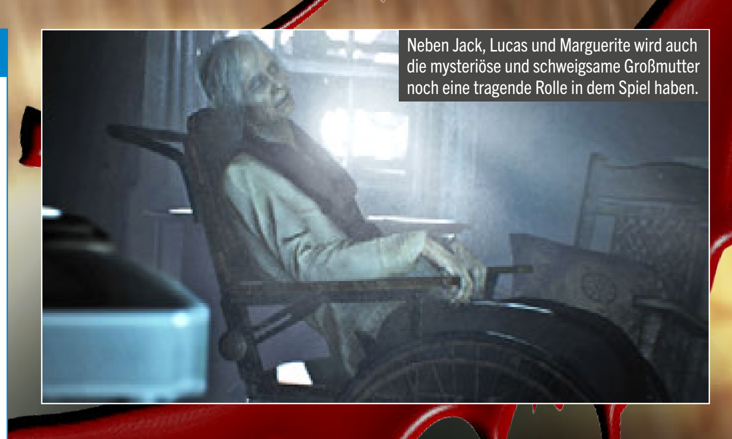
Links zufrieden, rechts verpeilt: Capcom-Veteran Jun Takeuchi schaute den anwesenden Journalisten beim Spielen immer wieder gerne über die Schulter.



Trotz der Größe des Raumes war es ganz schön ruhig im Büro. Hinten an der Wand befanden sich übrigens Skizzen von diversen Bossen im Spiel.



Nicht im Bild zu sehen: Capcoms zweites Bürogebäude auf der linken Seite. Im vergangenen Jahr hat sich Capcom einen zweiten Wolkenkratzer gegönnt.



Neben Jack, Lucas und Marguerite wird auch die mysteriöse und schweigsame Großmutter noch eine tragende Rolle in dem Spiel haben.

Trefft die Familie Bäcker

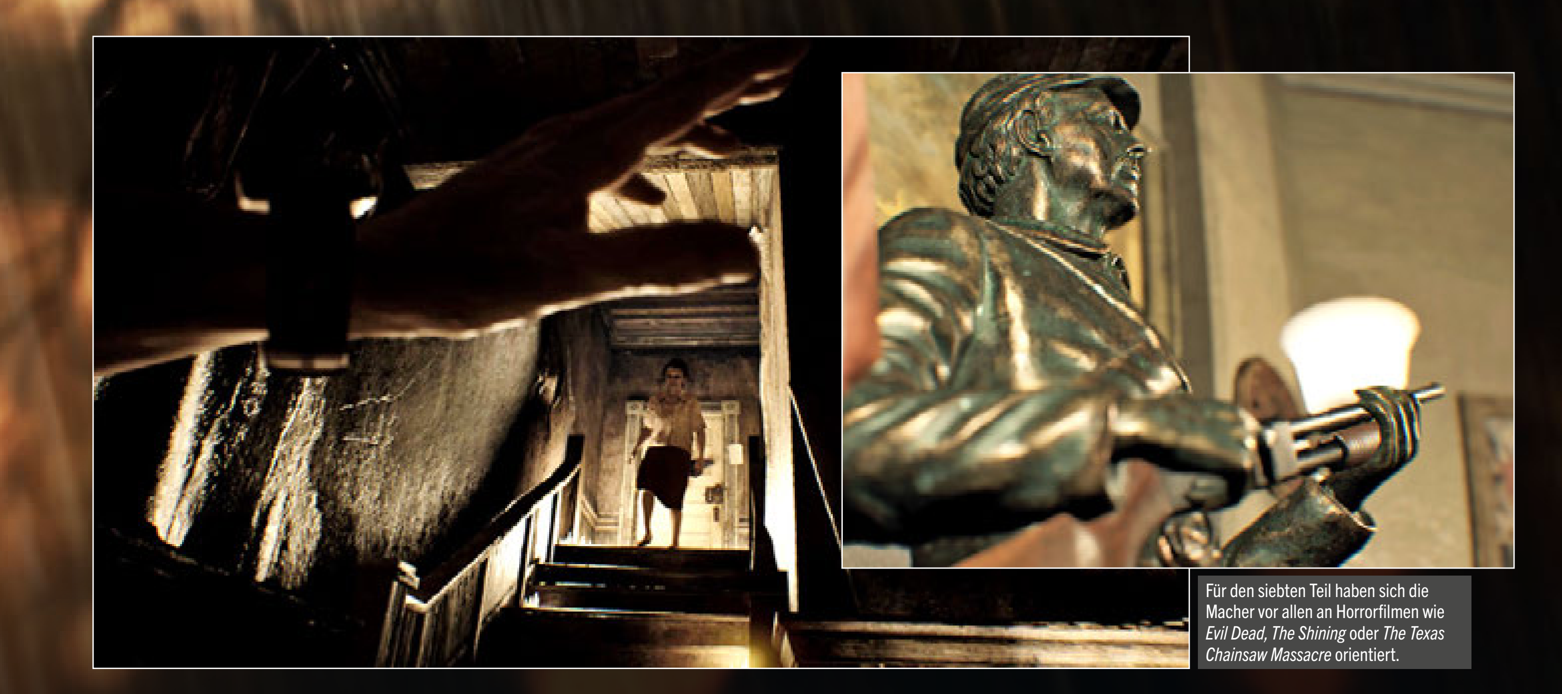
Der Schauplatz des Geschehens ist zu Beginn unserer Anspielsession kein unbekannter. Wie schon im Trailer vom vergangenen September sitzt Protagonist Ethan Winter am Esstisch der Familie Baker, welche sich um den nicht ganz freiwilligen Gast geschart hat. Über deren Geisteszustand sprechen die heruntergekommene Bude und das viele vergammelte Fleisch auf dem Tisch Bände. Man sollte also nicht verwundert darüber sein, dass kurz darauf ein Familienstreit ausbricht und Jack, Marguerite und Lucas – so die Namen der drei Individuen – aus dem Zimmer stürmen. Die perfekte Gelegenheit für euch, einen Ausweg aus diesem real gewordenen Albtraum zu finden. Einfach durch die Vordertür spazieren könnt ihr allerdings nicht. Viele Türen sind entweder von der anderen Seite verschlossen oder durch einen gesonderten Schlüssel abgeriegelt. Bevor wir uns dem nächsten Ausgang überhaupt nähern können, kommt schon ein erboster Jack mit einer rostigen Schaufel um die Ecke geschlurft. Da Ethan zu diesem Zeitpunkt noch keine Waffe besitzt, bleibt ihm nur die Flucht. Erst später dürft ihr euch mit allerhand Schusswaffen zur Wehr setzen.

Das Kampfsystem von *Resident Evil 7* funktioniert über weite Strecken wie ein normaler Ego-Shooter, weist dabei aber einige Kniffe der letzten Teile auf. Beispielsweise lohnt es sich wieder einmal, bevorzugt Kopf und Gliedmaßen ins Visier zu nehmen, da euer Ziel so vermehrt ins Straucheln gerät. Wie es scheint, hat die KI aber dazugelernt: Schon nach wenigen Treffern Richtung Kopf setzt euer Kontrahent vermehrt Ausweichbewegungen ein und kommt dabei mit energischen Schritten weiter auf euch zu. Ist eine Flucht eurerseits nicht mehr möglich, kommt die Block-Funktion ins Spiel. Haltet ihr eure Hände schützend vor euch, könnt ihr einen Teil des Schadens



Ihr seid nicht nur im anfänglichen Horrorhaus unterwegs. Sobald ihr die Hintertür geöffnet habt, könnt ihr auch die Außenareale erkunden.

Wenn ihr der Ansicht seid, irgendwo ein Schlüssel-Item übersehen zu haben, liefert euch diese gelbe Wundermedizin neue Anhaltspunkte.



Für den siebten Teil haben sich die Macher vor allen an Horrorfilmen wie *Evil Dead*, *The Shining* oder *The Texas Chainsaw Massacre* orientiert.

somit abfangen, seid aber nicht vor einem eventuellen Würgegriff gefeit. Genügend Abstand zum Gegner ist somit auch bei *Resident Evil 7* immer noch die beste Verteidigung.

Anno 1996

Direkt aus *Resident Evil 1* übernommen wurde das bewährte, oftmals jedoch stark kritisierte Inventarsystem sowie das damit verbundene Kisten-Management. Die meisten Gegenstände beanspruchen in eurem Rucksack einen Slot; größere Waffen wie die Schrotflinte oder ein selbst sporadisch zusammengebauter Flammenwerfer hingegen zwei. Unschön: Ist euer Gepäck voll und ihr findet ein theoretisch kombinierbares Item, müsst ihr erst bei der nächstgelegenen Kiste Platz schaffen und dann wieder zum Fundort zurücklaufen. Zudem müsst ihr jetzt genau abwägen, wie ihr die gefundenen Ressourcen einsetzt. Maßgeblich dabei sind die gelben und roten Chemikalienbeutel. Diese könnt ihr entweder mit einem grünen Kraut mischen, um besonders starke Medizin herzustellen, oder ihr vermengt das Zeug mit einer Handvoll Schießpulver für neue Patronen. Im Falle der roten Chemikalie entsteht dadurch sogar extrastarke Munition. Einen großen Vorrat wird man sich – zumindest im ersten Spieldurchlauf – aber nicht aneignen können. Hin und wieder mag die Schussanzahl vielleicht auf knapp 40 Patronen anwachsen, aber wir können euch versichern, dass dies kein dauerhafter Zustand sein wird. Neben der Familie Baker stellen sich euch nämlich auch andere Gegner in den Weg. In der Luft herumfliegende Riesenkäfer lassen sich mit einem Messerstich recht einfach außer Gefecht setzen, für die schleimigen, entstellten Monster im Keller des Hauses dagegen müssen schon deutlich größere Kaliber herhalten. Kluges Haushalten und Aufsparen wertvoller Schrotladungen oder Flammengranaten wird also belohnt.

Im Dunkeln tappen

Neben dem Erforschen gruseliger Lokalitäten und dem Bekämpfen dort hausender Monstrositäten wurde man in klassischen *Resident Evil*-Teilen auch immer wieder mit diversen Rätseln konfrontiert. Sehr oft mussten Schlüssel-Items zum dafür vorgesehenen Platz gebracht oder Kombinationsaufgaben gemeistert werden, wirklich gefordert wurde das Gehirnschmalz allerdings eher selten. Bislang macht es den Eindruck, dass *Resident Evil 7* in dieselbe Kerbe schlagen wird. Bereits in der ersten spielbaren „Kitchen"-Demo gab es jedoch schon einen Ausblick darauf, wie manche Rätsel im neuen *Resident Evil* aufgebaut sein werden. Dort musste man an einer bestimmten Stelle eine Videokassette in einen Rekorder einlegen, um anschließend nicht nur einen Hinweis auf des Rätsels Lösung zu bekommen, sondern überhaupt erst von dessen Existenz Kenntnis zu erhalten. Ganz so akribisch hat sich *Resident Evil 7* bei unserem ersten Anspielen noch nicht gezeigt, über das Vorhandensein und den Aufenthaltsort diverser Key-Items wurden wir aber erst durch das Abspielen einer gefundenen Videokassette informiert.

Wer auch im Anschluss immer noch keinen blassen Schimmer davon hat, wo er nach erforderlichen Gegenständen suchen muss, sollte zu den Psychostimulanz-Pillen greifen. Für einen kurzen Zeitraum wird euch der Fundort in der Nähe befindlicher Items angezeigt, der Weg dorthin wird euch aber nicht genau verraten – in unseren Augen ein prima gewählter Kompromiss, um das Spiel nicht zu einfach ausfallen zu lassen. Das mit *Resident Evil 4* eingeführte Feature der Waffenverbesserung wurde indessen wieder gestrichen, Goldbeträge lassen sich ebenso wenig anhäufen. Dafür aber dürft ihr mit sehr seltenen Steroiden eure Lebensenergie dauerhaft erhöhen oder mit einem größeren Rucksack mehr Inventarslots verwalten.



Items blinken nicht mehr länger auf, wenn ihr neue Räume betretet. Das macht das genaue Absuchen der Umgebung so enorm wichtig.

Um an die Steoride im Käfig zu gelangen, müsst ihr antike Münzen einschmeißen. Von den insgesamt 18 haben wir bislang nur 9 gefunden.

Habt ihr Medizin im Gepäck, lässt sich diese mit der Schultertaste anwenden. Doch Obacht,die Gegner greifen euch in der Zwischenzeit weiter an.

Die Angst ist zurück

Lassen sich zu den diversen Vorgängern – egal ob zum Serienbeginn oder dem Third-Person-Einstand – also noch sehr leicht Parallelen ziehen, tappen wir auch nach rund fünf Stunden Spielzeit immer noch im Dunkeln, wo *Resident Evil 7* in Sachen Story anknüpft. Anhand zahlreicher, überall im Spiel verteilter Zeitungsausschnitte kann aber schon mal festgestellt werden, dass die Geschichte zeitlich nach dem sechsten Teil angesiedelt ist. Direkte Bezüge darauf, dass Umbrella bzw. eine der zahlreichen berühmten Hauptfiguren der Horror-Saga im Spiel involviert ist, konnten wir allerdings noch keine entdecken. Die völlige Absenz von Leon oder Chris hat allerdings einen Grund, wie wir vor Ort vom Executive Producer Jun Takeuchi (*Onimusha 3*, *The Darkside Chronicles*, *Resident Evil 5*) erfahren konnten. „*Mit Resident Evil 7* wollen wir wieder das alte Gefühl der allgegenwärtigen Bedrohung aus den früheren Titeln ins Spiel packen. Dieser Ansatz funktioniert aber nicht, wenn wir einen der alten Charaktere als Protagonisten verwenden“, so der gut gelaunte Japaner. „Eine Jill Valentine ist einfach schon viel zu kampferfahren, um in Situationen, wie sie in *Resident Evil 7* vorkommen, nicht in Panik zu geraten. Deshalb haben wir uns unter anderem für eine komplett neue Figur entschieden“, fährt Takeuchi fort. Statements wie diese lassen vermuten, dass *Resident Evil 7* sich auf lange Sicht wohl in den Kader einfügen, in jeder Hinsicht aber als Reboot funktionieren wird.

Versionsvergleich

Neben der uns zur Verfügung gestellten PS4-Version hatten wir außerdem noch die Gelegenheit, eine spielbare Fassung mit Playstation VR auszuprobieren. Bevor wir dasselbe Startareal wie im normalen Spiel erneut erkunden durften, musste zunächst das Sichtfeld kalibriert werden. Umschauen erfolgt – wer hätte es gedacht – durch simples Neigen des Kopfes. Um sich umzudrehen, müsst ihr allerdings wie gewohnt den rechten Analogstick verwenden. Das kann entweder in einer flüssigen Bewegung oder in einzelnen Stufen vonstattengehen, je nachdem, wie euer Magen damit besser zurechtkommt. Da sich der Rest der Steu-

COLLECTOR'S EDITION GEFÄLLIG?

Auch beim siebten Teil der Serie darf man natürlich etwas mehr Kohle für eine Sonderedition investieren. Und die hat es bei *Resident Evil 7* echt in sich!

Während sich der größte Prozentsatz der potenziellen Kunden lediglich die Standardversion des Spiels aneignen wird, giert die treue Fangemeinde da draußen selbstverständlich nach mehr. Wer bereit ist, tiefer in die Tasche zu greifen, bekommt bei *Resident Evil 7* ein extragroßes Paket. Für umgerechnet 170 Euro könnt ihr die Collector's Edition des Spiels erwerben. In dem großen Karton gibt's neben einer VHS-Kassette, einem Familienfoto samt gruseliger Notiz auch einen USB-Stick, welcher dem vermaledeiten Puppenfinger aus der Demo nachempfunden ist. Das Highlight der Edition ist aber ganz klar das Modellhaus, in dem eine Spieluhr eingebaut ist. Im Preis enthalten ist übrigens auch das Spiel selbst, welches ihr für eure Edition nämlich noch separat dazukaufen müsst. Ohne die Software kostet die Edition rund 100 Euro.

In Japan hingegen schaut der Inhalt der Special Edition schon ganz anders aus. Dort gibt's neben dem Spiel noch eine Kaffeetasse, ein Kartenspiel, eine Kräuternachbildung sowie eine schnieke Schallplatte – alles verpackt in einem praktischen Stoffbeutel. Auch hier erhalten die Käufer den Survival-Pack-DLC gratis dazu, der neben Schrotflintenmunition auch ein Fläschchen Medizin und eine



Bronzemünze enthält. Unschön, aber solche spielerischen Startvorteile kann man sich ja leider schon länger für bares Geld erkaufen.

Dass Jack und seine Familie irgendeinen Virus aufgeschnappt haben, dürfte angesichts seiner Feuerresistenz hier wohl bewiesen sein.

erung kaum von dem eigentlichen Spiel unterscheidet, gewöhnt man sich recht schnell an die VR-Fassung, die grafisch nur leichte Abstriche machen muss. Richtig gut funktioniert dagegen das Zielen mit der Waffe, da ihr einfach nur den Kopf dorthin neigen müsst, wohin ihr schießen wollt. Von Beginn an warb Capcom damit, dass es sich bei der VR-Anbindung nicht um einen separaten Spielmodus handelt. Ihr werdet tatsächlich das gesamte Spiel mit der neuen Hardware-Brille spielen können – sofern euch eventuelle Kopfschmerzen nicht davon abhalten. Weniger begeistert waren wir von der PS4-Pro-Version, die wir ebenfalls begutachten durften. Die Unterschiede hielten sich, abgesehen von ein paar besseren Texturen und Lichteffekten, nämlich in Grenzen. Überhaupt nichts zu sehen gab es indessen von den Versionen für PC und Xbox One, welche zeitgleich zum Release erscheinen sollen. Kurz nach dem Event gab Capcom allerdings erste Informationen zu dem Grafikoptionen auf dem PC bekannt. Neben alten Bekannten wie den Bildschirmeinstellungen, V-Sync, Anti-Aliasing, der Bildrate gibt es unter anderem auch Optionen für Schatten-, Effekt- und Texturqualität. Seit dem 19. Dezember steht für Heimrechner auch endlich eine Demo bereit, wo PC-Spieler schon mal überprüfen können, ob ihre Kiste für das nächste Resident Evil passend ausgestattet ist. Laut Capcom haben wir mit den knapp vier bis fünf Stunden rund ein Drittel des kompletten Spiels gesehen. Sofern es *Resident Evil 7* gelingt, dieses hohe Niveau zu halten, steht uns im nächsten Januar ein echter Horror-Hit bevor. ❑



Ohne den Flammenwerfer solltet ihr Insektenschwärmen wie diesem hier besser nicht entgegentreten, sondern fix das Weite suchen.

MARCO MEINT



„Fast schon fühle ich mich ins Jahr 1996 zurückversetzt.“

Ob nun *Gun Survivor*, *Outbreak* oder *Resident Evil 6*: Ich habe so ziemlich jedes *Resident Evil* gezockt, das Capcom je entwickelt hat, und konnte sogar mit den weniger geglückten Titeln etwas anfangen. Klar, den Fanboy-Vorwürfen kann ich an dieser Stelle kaum widersprechen. Dennoch habe ich die Entwicklung von *Resident Evil 7* anfangs mit etwas Sorge beobachtet. Ist das noch *Resident Evil*? Entfernt sich die Serie zu weit von ihren Wurzeln? Nachdem ich nun umfangreich reinspielen durfte, ist die Antwort eindeutig. Ja, der siebte Teil macht vieles anders und vor allem die Entwicklung der Story liegt noch völlig im Dunkeln, aber spielerisch bewegt man sich hier trotz Ego-Ansicht so nah am Original, wie es kaum einem anderen Titel der Reihe in den vergangenen Jahren gelungen ist. Meine Erwartungen an das fertige Spiel sind also astronomisch hoch.

For Honor

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Termin: 14. Februar 2016

Von: Matti Sandqvist

Wir durften Ubisofts Mittelalter-Schnetzler in Paris ausprobieren und können euch nun sagen, wie viel Potenzial die Kampagne hat.

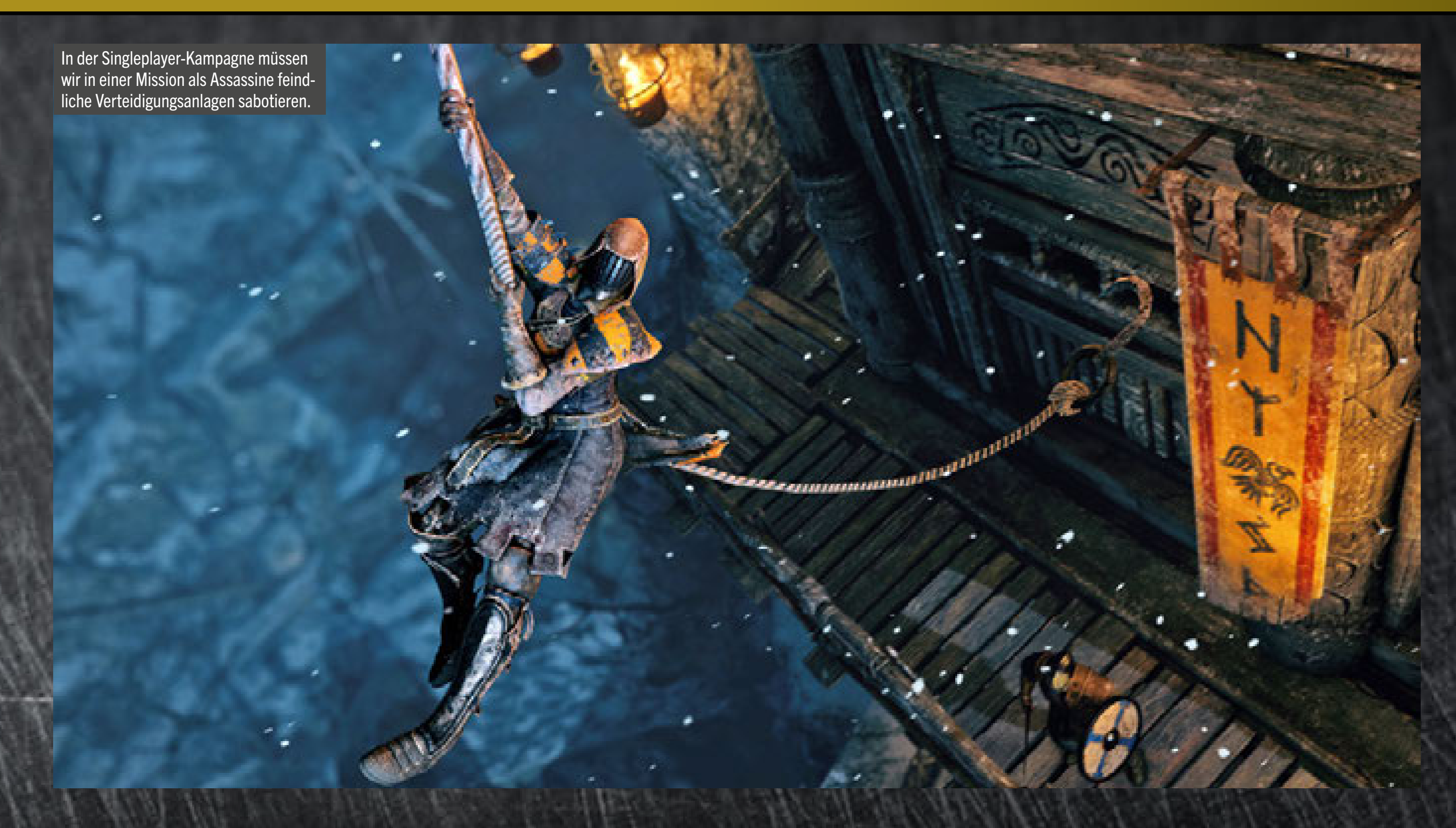
Für viele Spieler mag der Name Ubisoft nicht gerade für Innovation stehen – viel mehr verbindet man mit dem französischen Publisher die fast schon unzähligen Ableger der *Assassin's Creed*-Serie, die immer wieder auf ähnliche Gameplay-Mechaniken zurückgreifen. Doch während wir dem im Falle von Open-World-Spielen nicht unbedingt widersprechen möchten, sieht es unserer Meinung nach ganz anders in puncto Online-Shooter aus: Mit *Rainbow Six – Siege* haben die Franzosen nicht nur einen astreinen Mehrspielerballerspaß abgeliefert, sondern das Genre dank der großen Auswahl an Operators, sprich Spielerklassen, und ihren unterschiedlichen Taktiken tatsächlich vorangebracht – und wegen des innovativen Gameplays eine eingeschworene Fangemeinde erschaffen, die 2017 in die zweite DLC-Season startet.

Aufs Timing kommt es an

Ubisofts nächster Streich entführt die Online-Gemeinde hingegen zu blutigen Kämpfen mit Schwertern, Äxten und Speeren. Der Mittelalter-Schnetzler *For Honor* ist bereits seit mehr als zwei Jahren in Arbeit und hat auch schon seine Closed-Alpha-Phase im September hinter sich gebracht – und während der geschlossenen Testzeit zu Recht viele Vorschusslorbeeren ge-



Ob *For Honor* in Deutschland eine USK-16-Freigabe bekommt, ist noch nicht bekannt. Jedenfalls geht das Spiel nicht gerade sparsam mit Pixelblut um.


In der Singleplayer-Kampagne müssen wir in einer Mission als Assassine feindliche Verteidigungsanlagen sabotieren.

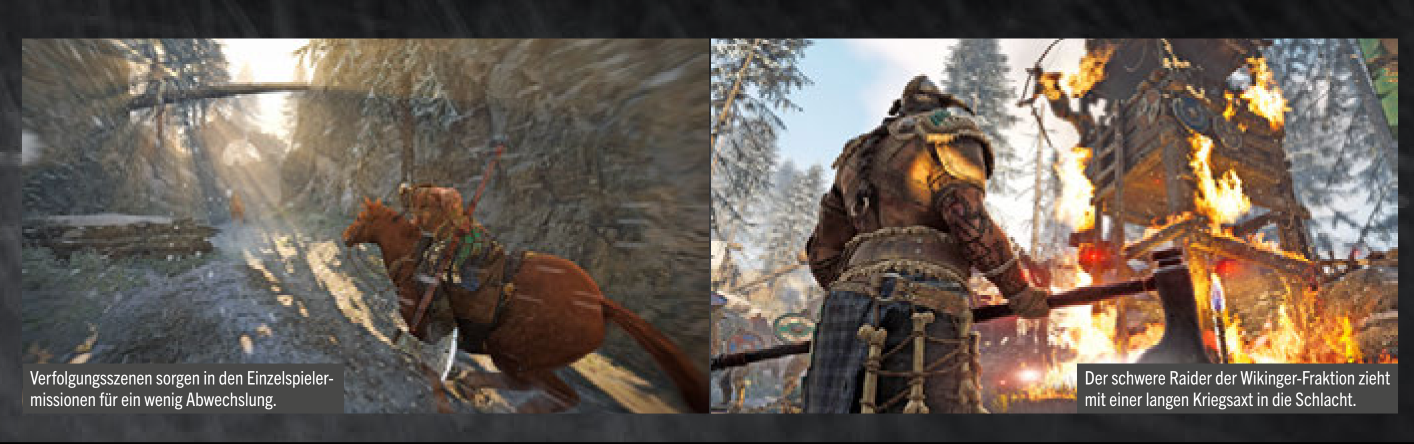
erntet. Wir hatten nun in Paris die Möglichkeit, die Inhalte der bevorstehenden Beta-Phase Probe zu spielen und konnten zudem zwei Missionen der Singleplayer-Kampagne absolvieren.

Wer den Titel bislang nicht auf dem Schirm gehabt hat: In *For Honor* kämpfen je nach Modus bis zu zwei vierköpfige Teams gegeneinander. Die Spieler schlüpfen dabei wahlweise in die Rollen von stolzen Samurais, verwegenen Wikingern oder edlen Rittern, die mit Katanas, Breitschwertern, Kampfäxten, Kriegskeulen und vielen anderen mittelalterlichen Waffen aufeinander losgehen. So weit, so bekannt – etwa aus Spielen wie *Chivalry: Medieval Warfare*. Das Besondere in *For Honor* ist aber das auf genaues Timing ausgelegte, sehr präzise Nahkampfsystem, das Paraden und Attacken in drei Richtungen erlaubt.

Im Vergleich zu Prügelspielen der Marke *Street Fighter* fällt das System jedoch nicht sehr komplex aus. Zum Beispiel muss man keine ewig langen Spezialattacken verinnerlichen, sondern – wenn überhaupt – auf einige Kombos aus einer Reihenfolge von leichten und schweren Attacken zurückgreifen. Da man aber in *For Honor* zudem auf relativ weitläufigen Arealen kämpft und es obendrein in einigen Mehrspielermodi neben den vier Kontrahenten noch mit Scharen von KI-Gegnern zu tun bekommt, dauert es nach unserer Erfahrung schon eine Weile, bis man sich in den kurzweiligen Gefechten zurechtfindet. Für die Abwechslung sorgen die unterschiedlichen Kampfstile der insgesamt zwölf Charaktere, die es zum Release des Mittelalterschnetzlers geben soll. Ihr könnt beispielsweise mit einem Conqueror der Ritter-Fraktion in die Schlacht ziehen, der gewissermaßen ein Allrounder ist oder aber einem Spezialisten wie den Oni der Samurai, der extrem agil ist, flink leichte Hiebe setzen kann und sich dadurch perfekt für Duelle gegen langsame Kontrahenten eignet. Wie bei anderen Online-Multiplayer-Titeln sammeln die Charaktere Erfahrungspunkte, mit denen man zum Beispiel die Waffen und Rüstungen der Haudegen verbessern kann – dies soll offensichtlich für die nötige Dauermotivation sorgen. Insgesamt geht das Konzept bereits jetzt sehr gut auf, vor allem weil das Kampfsystem ganz nach dem Motto „leicht zu erlernen, schwer zu meistern“ aufgebaut ist. Allerdings gab es im Vorfeld Kritik wegen eines möglichen Pay2Win-Systems, das Erfahrungspunkte-Boosts und Ähnliches gegen Echtgeld erlaubt. Ubisoft hat die Meldung jedoch bis dato weder dementiert noch bestätigt.

Der ewige Krieg

Doch bevor wir uns auf dem Event in die spaßigen Mehrspielergefechte schmeißen und die Singleplayer-Kampagne anspielten durften, stellte Game Director Damien Kieken die Faction Wars vor. Bei dem frischen Feature handelt es sich um einen persistenten Krieg zwischen den Fraktionen Samurai, Wikinger und Ritter, der von den Erfolgen der einzelnen Spieler beeinflusst wird. So soll jede Mission, jedes Mehrspielergefecht und jeder Kill den Kriegsverlauf zugunsten der eigenen Partei verändern. Wer jetzt die Sorge hat, dass man sich deshalb für immer auf die Kämpfer eines der Lager festlegen muss, dem können wir Entwarnung geben: Die Fraktionszugehörigkeit in puncto Faction Wars beschränkt nicht die Auswahl der Charaktere für die Kämpfe. Ergo: Wir sammeln auch als Wikingerfürst in den Gefechten Punkte


Verfolgungsszenen sorgen in den Einzelspielermissionen für ein wenig Abwechslung.

Der schwere Raider der Wikinger-Fraktion zieht mit einer langen Kriegsaxt in die Schlacht.

Der Shugoki der Samurai-Fraktion ist zwar langsam, teilt aber viel Schaden mit seiner Kriegskeule aus.

für die Samurai, wenn wir uns für die japanische Fraktion entschieden haben. Überhaupt formieren sich die vierköpfigen Teams aus den Haudegen unterschiedlicher Parteien – was eigentlich nicht so recht zu dem ewigen Krieg der drei Parteien passt.

Was die Faction Wars aber beeinflusst, ist das Aussehen der Karten. Nach jeder Season, sprich nach zehn Wochen, werden die Erfolge auf allen Plattformen zusammengezählt und den zwölf Maps ein zum Punktestand passender Anstrich verpasst. Dabei wird aber tatsächlich nur das Aussehen der Umgebungen relativ marginal verändert, Statuen bekommen etwa eine andere Form oder die Farbgebung wechselt von Rottönen zu Nachtblau. Für die Teilnahme an den Faction Wars gibt es hingegen Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten und Ausrüstungsgegenständen. Und schließlich gibt es noch nach jeder Season kostenlose neue Karten, für die man bei manch anderen Online-Spielen tief in die Tasche greifen darf. Ubisoft möchte ziemlich offensichtlich die Spieler langfristig an *For Honor* binden – ähnlich wie der Publisher es bereits mit *Rainbow Six: Siege* gemacht hat.

Solo-Spaß?

Die spannendste Frage des Events unsererseits war, ob die Singleplayer-Kampagne – wie von den Entwicklern auf der E3 2016 angepriesen – für sich einen wirklichen Kaufgrund darstellt. Hier müssen wir aufgrund der zwei gespielten Missionen und der Tatsache, dass man auch für Solo-Aufträge stets online bleiben muss, leider sagen: Wohl eher nicht. Jedenfalls boten die beiden etwa 30 Minuten langen Aufträge nichts wirklich Außergewöhnliches und waren auch eher schlicht inszeniert. In der einen waren wir als Assassine der Ritter unterwegs und sollten feindliche Verteidigungsstellungen sabotieren und in der anderen mussten wir uns als Wikingerhäuptling gegen einen diebischen Kameraden stellen. Am Ende spielten sich beide Aufträge relativ ähnlich: Wir mussten uns gegen Scharen ziemlich simpler KI-Schergen behaupten und gelegentlich durch einfaches Knopfdrücken bestimmte Stellen sabotieren beziehungsweise gestohlene Vorräte für uns beanspruchen. Die Wikinger-Mission bot immerhin mit einem Bossfight und einer kurzen Verfolgungsjagd zu Pferde ein wenig Abwechslung. Da aber beide Abschnitte ebenfalls eher einfach inszeniert waren, sehen wir die größte Stärke der Kampagne in den normalen Kämpfen. Die fallen jedoch gegen menschliche Gegner im Mehrspielermodus deutlich herausfordernder aus und so scheint es nach unserer bisherigen Erfahrung der Fall zu sein, dass es sich bei der Kampagne eher um eine nette Dreingabe handelt. Wir lassen uns natürlich gerne eines Besseren belehren, zumal wir von der Handlung abseits des ewigen Krieges zwischen den drei Fraktionen so gut wie nichts wissen und man anhand von zwei Missionen schlecht sagen kann, wie gelungen die übrigen Aufträge werden.

Neue Helden

Der wohl interessanteste Mehrspielermodus auf dem Event war die Dominion-Variante. Die Eroberungsgefechte mit KI-Schurken sind den Alpha-Testern – und uns bereits seit der Gamescom – bekannt. Jedoch durften wir dieses Mal auf etwas anderen Karten und vor allem mit drei neuen Kämpfern unser Glück versuchen. Bei den Haudegen han-


Die KI-Gegner im Mehrspielermodus sind an und für sich keine große Gefahr. So teilen sie kaum Schaden aus und können auch nur wenige Treffer einstecken.


Der Warlord der Wikinger kann mit seinem Schild feindliche Attacken leicht blocken.

„Wir arbeiten daran, DirectX 12 zu implementieren."

PC Games: Ein neues Feature soll es den Spielern ermöglichen, den Kampf zwischen den Fraktionen in *For Honor* plattformübergreifend im Multiplayer-Modus auszutragen. Ein Gedanke ging uns dabei durch den Kopf: Was wäre, wenn alle Spieler zum Beispiel die Fraktion „Samurai" auswählen? Gäbe das nicht massive Probleme?
Kieken: „Wir haben dafür gesorgt, dass das Verhältnis zwischen den Punkten, die der Einzelne im


Damien Kieken ist Game Director bei Ubisoft.

Kampf erhält und der Anzahl an aktiven Spielern pro Fraktion ausgeglichen ist. Das heißt, wir teilen die Anzahl der Spieler per Fraktion durch die Anzahl der Spieler, die gerade kämpfen – auf diese Weise entsteht ein Gleichgewicht. Wenn demnach viel mehr Spieler aus der Fraktion „Samurai" teilnehmen, bekommen diese im Kampf weniger Punkte als ihre Gegner, wie etwa die Wikinger oder die Ritter."

PC Games: Wir sind natürlich insbesondere an der PC-Version interessiert. Benutzt das Spiel Microsofts Grafikschnittstelle DirectX 12?
Kieken: „Das ist eine gute Frage. Wir arbeiten tatsächlich daran, DirectX 12 zu implementieren. Der Spieleentwickler Blue Byte in Düsseldorf sitzt gerade an der letzten Version. Wir haben also eine ganze Gruppe an engagierten Menschen, die sich darum kümmern."

PC Games: Was uns beim Spielen der PC-Fassung aufgefallen ist: Man hat mit der Maus-und-Tastatur-Steuerung kaum eine Chance gegen die Spieler, die ein Gamepad benutzen. Ist ein Kampf da noch ausgeglichen?
Kieken: „Ja, allerdings. Zwar wurde *For Honor* für den Controller entworfen, aber wir haben uns intensiv darum gekümmert, ein Gleichgewicht zwischen einem Spiel mit Tastatur und einem Spiel mit Gamepad oder Controller herzustellen. Hierfür wurden die Ergebnisse des Alpha-Tests von *For Honor* ausgewertet, woraufhin wir auf die Idee kamen, das Verhalten des rechten Sticks auf die Maus zu übertragen. Gemeinsam mit Blue Byte haben wir hart daran gearbeitet, dieses Feature einzubauen. Die angepasste Version ging vor ein paar Monaten online und nun können wir uns mithilfe des Feedbacks um die Feinheiten kümmern. Außerdem wird man die Maus-und-Tastatur-Steuerung auch individualisieren können. Das wird über die Optionen im Spiel möglich sein.

PC Games: Da ihr ja nun in der letzten Phase der Spieleentwicklung seid: Wie viel Arbeit steht euch noch bevor?
Kieken: „Im Moment optimieren wir die Performance und kümmern uns um andere Kleinigkeiten. Außerdem überlegen wir uns, was wir den Spielern nach dem Release bieten wollen. Obendrein müssen wir uns mit der Beta-Version beschäftigen, die ja im Januar erscheinen soll. Wir sind sehr glücklich, da wir so kurz davor sind, all diese Feinheiten in die Realität umzusetzen. Wie gesagt, die Spieler geben uns regelmäßig Feedback und wir sind dadurch in der Lage, das Spiel konstant zu verbessern."

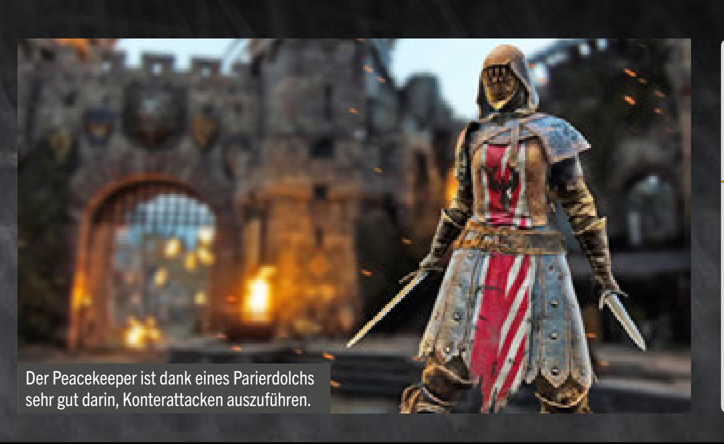
PC Games: Die Phase nach dem Launch ist sicherlich sehr wichtig für euch. Was werden die DLC beinhalten?
Kieken: „Ja, natürlich. Den genauen Inhalt des Season-Passes verraten wir aber erst in ein paar Wochen.

delte es sich um einen schnellen Assassinen der Ritter-Fraktion namens Peacekeeper, den Kriegskeulen schwingenden Samurai Shugoki und den Allrounder der Wikinger mit dem Namen Warlord. Auffällig war wieder einmal, wie unterschiedlich man mit den Helden hantieren muss, um siegreich aus einem Duell hervorzugehen. So empfiehlt es sich zum Beispiel beim Shugoki, die Feinde auf Abstand zu halten, da der schwergewichtige Samurai nur sehr langsam parieren und angreifen kann. Der flinke Peacekeeper hingegen muss die Nähe zu den Gegnern suchen, da er vor allem mit schnellen Konterattacken Schaden verursacht. Offensichtlich war zudem, dass wir zumindest noch eine Weile brauchen werden, bis wir uns als echte Schwertmeister titulieren dürfen. Bei den Kämpfen kommt es vor allem auf das Vorausahnen der feindlichen Attacken und das Timing an, also auf zwei Dinge, für deren Verinnerlichung man zig Spielstunden benötigt. Im Dominion-Modus hängt der Erfolg aber nicht nur davon ab, ob man sich in den Zweikämpfen gut anstellt, sondern ebenso wichtig ist es, dass man als Team taktisch klug vorgeht. Auf dem Event klappte das bei uns auch ohne große Absprachen ziemlich gut, da es nur wenige Eroberungspunkte auf den Karten gab und man fast von alleine wusste, wo gerade am ehesten Hilfe gebraucht wurde. Daher könnten wir uns gut vorstellen, dass auch Internet-Partien mit fremden Mitspielern hervorragend funktionieren werden.

Probieren geht über Studieren

Die beiden anderen Modi des Events empfanden wir hingegen zwar als nett für zwischendurch, aber nicht wirklich abendfüllend. Die Duell-Variante ist genau das, was der Name auch sagt: schlichte Zweikämpfe, in denen man drei von fünf Runden gewinnen muss. Elimination hingegen ist ein Team-Deathmatch-Modus für acht Spieler, in dem wir unsere Kameraden wiederbeleben können und zudem mit Boosts unsere Charaktere kurzzeitig verstärken. Hier kommt es fast ausschließlich auf den Skill der Beteiligten an und so können Partien unter geübten Kontrahenten durchaus spannend sein. Wenn aber das andere Team von den spielerischen Fähigkeiten her klar unterlegen ist, werden die Matches auch relativ schnell öde.

Insgesamt hinterließ der Mehrspielermodus wieder einmal einen hervorragenden Eindruck. Am Ende ist es aber schwer zu beschreiben, warum die Schwertkämpfe so viel Laune machen. Zum Teil liegt es natürlich am präzisen Kampfsystem, andererseits aber auch an der guten Optik und ebenso daran, dass es ein Spiel wie *For Honor* bis dato in der Form nicht gegeben hat. Unsere Empfehlung: Probiert die Mittelalterkämpfe in der Beta-Phase im Januar am besten selbst aus! ❑


Der Peacekeeper ist dank eines Parierdolchs sehr gut darin, Konterattacken auszuführen.

MATTI MEINT

„*For Honor* macht so viel Laune, dass ich fast sprachlos bin!"

Es gibt meiner Erfahrung nach nur wenige Spiele, deren Stärken ich schwer in Worte fassen kann, obwohl ich so richtig begeistert von ihnen bin. *For Honor* ist definitiv einer dieser Titel. Auf dem Papier haut man sich hier mit bis zu sieben anderen Spielern mit Schwerten und Äxten auf die Köpfe und muss sich je nach Modus auch noch um Eroberungspunkte kümmern. Doch warum macht mir das ziemlich simple Spielprinzip so viel Laune? Ich denke, es liegt vor allem an dem präzisen, geradezu fairen Kampfsystem, wodurch sich alle zwölf Charaktere komplett unterschiedlich spielen. Einziges Manko, das mir bislang aufgefallen ist: Die Einzelspielerkampagne scheint nicht viel Potenzial zu haben.

Prey

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 3. Quartal 17

Nach dem *Dishonored*-Schleich-Duo zieht es Arkane in den Weltraum: Wird das Sci-Fi-Abenteuer *Prey* ein modernes *System Shock*?

Von: Roland Austinat/Felix Schütz



Ein Attentat auf den US-Präsidenten John F. Kennedy? Das hat es nie gegeben. Spacelab, MIR und ISS? Die haben nie die Erde umrundet, das weiß doch jedes Kind. Stattdessen schoss die UdSSR schon 1958 den Satelliten Vorona I ins All. Dort nisteten sich dummerweise Außerirdische ein, sodass Nikita Chruschtschow und John F. Kennedy zwei Jahre später beschlossen, Vorona I mit der Klettka-Raumstation zu umgeben und von dort aus die Aliens zu studieren. Die Amerikaner übernahmen allerdings kurz darauf die Kontrolle, um die Forschungsergebnisse für sich zu beanspruchen. 1988 kam es dann zu einem tragischen Zwischenfall: Die Typhon getauften Fremdwesen brachen aus und eliminierten die gesamte Stationsbesatzung. Ein gefundenes Fressen für die Transtar Corporation, die schon lange ein Auge auf die Typhon geworfen hatte. Sie erwarb die Klettka, baute sie zur Talos I um und begann mit psychotronischen Forschungsarbeiten. Das Ziel: die übernatürlichen Fähigkeiten der Aliens auf den Menschen zu übertragen.

Willkommen im Paralleluniversum von *Prey*, dem neuesten Action-Adventure der Arkane Studios (*Dishonored*-Reihe)! Im US-Bundesstaat Texas arbeitet der amerikanische Arkane-Außenposten mit Volldampf daran, die unheimliche Welt des Jahres 2032 Wirklichkeit werden zu lassen. Wir besuchten die Entwickler in Austin und machten mit ihnen einen Abstecher auf die Talos I.

Die Geschichte um einen einsamen Helden, der eine Raumstation erkundet, hat allerdings mit dem 2006 erschienenen Vorgänger, beziehungsweise dem seit langem geplanten Nachfolger nichts mehr zu tun: *Prey* ist das, was man im Hollywood-Neudeutsch einen Reboot nennt. Gleichzeitig erinnert es spielerisch an Arkane-Projekte wie *Dark Messiah of Might and Magic* und die *Dishonored*-Serie: Eine Hauptfigur muss eine feindliche Umgebung erkunden – wahlweise auf leisen Sohlen oder mit Waffengewalt. Raphael Colantonio, der die Arkane Studios im Jahre 1999 gründete, sieht *Prey* als moderne Hommage an Titel wie *System Shock* oder *Thief*: „Das ist genau die Art von Spielen, die unser Studio produziert. Und dabei wollen wir die Rollenspielelemente etwas stärker hervorheben.“ Eine moderne Ausgabe von *System Shock* ist in der Tat schon lange überfällig.

Völlig schwerelos

Wir schlüpfen in *Prey* in die Rolle von Morgan Yu, der auf der Talos I Experimente durchführt, die gewaltige Auswirkungen auf die ganze Menschheit haben könnten. Doch zum Experimentieren kommen wir vorerst nicht: Es gilt, die einmal mehr ausgebrochenen Typhon in Schach zu halten, die fast alles Leben auf der Station ausgelöscht haben – „mit Grips, Werkzeugen, Waffen und Alien-Kräften“, fügt Lead Designer Ricardo Bare hinzu. Er zeigt uns eine Pre-Beta-Fassung des Spiels, in der wir uns zunächst durch die schwerelosen G.U.T.S. hangeln: verzweigte Versorgungsschächte, die die ganze Station durchziehen.



Vom Arboretum auf der obersten Ebene gelangen wir in zahlreiche andere Bereiche der Talos I.

Unser erstes Hindernis auf dem Weg zum Arboretum auf der anderen Seite der Talos I: ein Rudel Zystoiden. Diese Typhon-Spezies erfasst Bewegungen und stürzt sich dann auf das Ziel. Das können Personen, aber auch Gegenstände sein. Deswegen wirft Ricardo eine Kiste in Richtung der Burschen: Sie taumelt einen senkrecht abzweigenden Schacht hinunter, im Gefolge die Zystoiden, die so den Weg nach oben freigeben. Natürlich hätten wir sie auch abknallen können, doch unsere Munition ist genauso begrenzt wie die Lebensdauer unserer Waffe. Mit dem Psychoskop, einem Instrument, das wir nach etwa zwei Spielstunden erhalten, können wir die Typhon jederzeit untersuchen, um Schwachpunkte, aber auch ihre Kräfte auszumachen und zu extrahieren.

Spielerische Freiheiten

Derweil versperrt ein rasant rotierender Ventilator unseren Weg. „Ihr könntet ihn mit einer Granate zerstören oder mit der GLOO-Kanone anhalten“, sagt Ricardo Bare. Diesen ungewöhnlichen Ballermann präsentierten die Entwickler erstmals auf der Quakecon: Er verspritzt einen zähen Schaum, der augenblicklich erstarrt. Damit lassen sich nicht nur bewegliche Hindernisse oder gar Typhon-Aliens einfrieren. Kreative Spieler erschaffen mit gekonnten Spritzern beispielsweise Stufen in einem Aufzugsschacht, um so von einer Stationsebene zur nächsten zu gelangen.

Unser nächstes Hindernis ist weniger gefährlich: eine halb versperrte Tür, durch die wir in den angrenzenden Raum blicken. Dort liegt unter anderem ein Medkit, das auch im Jahr 2030 im Nu die Gesundheit zurückbringt. „Wenn wir euch ein Hindernis in den Weg legen, stellen wir sicher, dass ihr es auf mehrere Arten und Weisen überwinden könnt“, sagt Bare. Zwei Möglichkeiten, an das Medkit zu kommen: Wir verwandeln uns mit der Psi-Kraft Mimikry in ein kleines Objekt, etwa einen Kugelschreiber, und rollen so unter der Barriere hindurch. Alternativ lösen wir eine kinetische Explosion im uns unzugänglichen Raum aus, deren Druckwelle das Medkit durch die Tür zu uns nach draußen schleudert – wir müssen es dann nur noch aufheben. „Bestimmt fallen manchen Spielern noch ganz neue Methoden ein“, macht Ricardo Bare Lust auf spielerische Experimente.

Weil die Tür zum Arboretum mit einer Schlüsselkarte versperrt ist, die ein Techniker im Magnetosphären-Reaktorraum trägt, führt uns unser Weg nun dorthin. Doch

In den G.U.T.S.-Wartungstunneln herrscht Schwerelosigkeit. Um uns hier zu bewegen, müssen wir unserem Raumanzug einen Antrieb verpassen.

so einfach lassen uns die Designer nicht hinein: Tödliche Schockwellen pulsieren in schöner Regelmäßigkeit durch diesen Bereich. Wie also zu dem mausetoten Techniker kommen? „Ihr dürft nach Herzenslust experimentieren“, erklärt Ricardo Bare. „Ihr könntet ihn zum Beispiel per Psi-Kraft in die Nähe der Zugangstür bewegen oder zwischen zwei Schockwellen rasant in den Raum sprinten.“

Neo Deco und Retro-HighTech

Ein Ziel der Entwickler: Die Talos I soll komplett erkundbar sein – sowohl von innen als auch von außen. Dabei erzählt der Look der Station ihre Geschichte. Das erste Modul der Talos I ist die Klettka-Station, deren Psychotronik-Labor mit seinen kargen Metalloberflächen an den Wettlauf ins Weltall in den 1960er-Jahren erinnert.

Die Ausbauarbeiten der US-Regierung ab 1964 beschreiben Arkanes Grafiker mit dem Begriff Neo Deco: eine Weiterentwicklung des Art-Deco-Stils der 1920er-Jahre. So gibt es auf der Talos I geräumige, holzgetäfelte Salons, wie man sie im New Yorker Viceroy Hotel findet. Das dritte Stilelement nennen die Grafiker Retro-High-Tech: gewaltige Computer, wie gemeinsam von IBM, Bang & Olufsen und dem dänischen Designer Jacob Jensen entworfen und zusammengeschraubt. Neben Kunststoff und Aluminium finden sich hier immer wieder Verzierungen wie kleine Drachenfiguren, die sich auch auf gotischen Kathedralen heimisch fühlen würden. Die Detailverliebtheit der Grafiker erstreckt sich bis hin zum Aussehen der Besatzungsmitglieder der Talos I: Jede Gruppe trägt die zu ihrem Aufgabenbereich passende Kleidung. Techniker sind in feuerfeste Materialien gehüllt, Sicherheitsmitarbeiter erkennt man an den in ihre Kluften eingearbeiteten Kommunikationsgeräten.

Telepathen-Terror

Nun sehen wir uns mit Ricardo Bare einen anderen Teil der Talos I an: die Besatzungsunterkünfte. Hierher kehren Komplettierungsfanatiker im Laufe des Spiels immer wieder zurück, denn hinter den teilweise verschlossenen Kabinentüren warten optionale Nebenmissionen. Unsere Mission ist jedoch eine andere: Wir müssen Sprachaufnahmen einer gewissen Danielle Sho aufspüren. Damit wollen wir ein biometrisches Schloss überlisten, das uns den Zugang zur Datenzentrale versperrt.

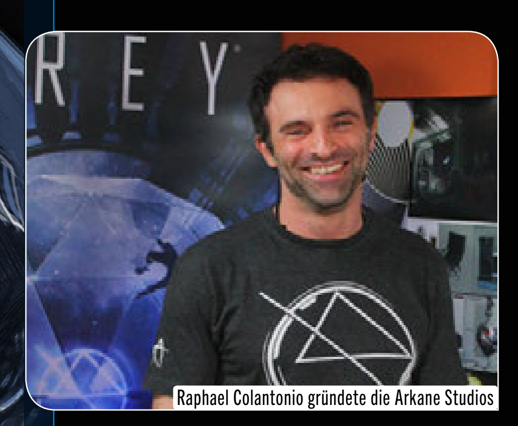
Natürlich ist das nicht so einfach, wie es klingt: In den Besatzungsquartieren schlurfen von einem Typhon-Telepathen kontrollierte Besatzungsmitglieder umher, denen wir tunlichst aus dem Weg gehen sollten. „Ihr könnt sie retten, indem ihr den Telepathen ausschaltet – oder sie mit einem gezielten Taser-Schuss bewusstlos zu Boden gehen lasst“, sagt Raphael Colantonio. Warum sollten wir die Besatzung überhaupt verschonen? „Das werdet ihr am Ende des Spiels herausfinden“, orakelt Colantonio und spielt damit auf die zahlreichen unterschiedlichen Ausgänge der Hauptgeschichte an.


Die GLOO-Kanone ist die wohl ungewöhnlichste Waffe des Spiels. Sie verschießt augenblicklich erstarrenden Schaum, der Gegner einhüllt.


Nicht nur die Typhon trachten einem nach dem Leben – auch die Talos I ist in vielen Bereichen gefährlich.

INTERVIEW MIT **RAPHAEL COLANTONIO**

„DIE STORY WIRD DIE GRÖSSTE ÜBERRASCHUNG"



Raphael Colantonio gründete die Arkane Studios

PC Games: In *Prey* sind wir alleine unterwegs. Habt ihr darüber nachgedacht, Morgan Yu einen oder mehrere Begleiter zur Seite zu stellen?
Colantonio: „Ja, zu Anfang hatten wir über einen ausrüstbaren Roboter-Begleiter mit eigenem Inventar nachgedacht. Wir haben uns dagegen entschieden, weil es zum Beispiel nicht zu euren Psi-Kräften gepasst hätte. Wäre der Roboter etwa immer hinter euch hergeflogen? Außerdem ist das Gefühl des Alleinseins ein großer Teil dessen, was *Prey* ausmacht."

PC Games: Wir treffen aber schon andere Menschen auf der Talos I?
Colantonio: „Klar. Mit einigen müsst ihr interagieren, mit anderen könnt ihr es, was sie aber beispielsweise mit Nebenmission belohnen. Gegen Ende des Spiels müsst ihr euch sogar für oder gegen jemanden entscheiden – ein interessantes Dilemma!"

PC Games: Wie sieht das Verhältnis Erforschen zu Kämpfen aus? Könnten wir *Prey* spielen, ohne jemanden zu töten?
Colantonio: „Ihr könnt euch an vielen Gegnern vorbeischleichen, aber manche Bereiche der Station müsst ihr mehrmals aufsuchen – da ist es vermutlich verlockender, dort klar Schiff zu machen. "

PC Games: Wenn Freiheit großgeschrieben wird, könnte ich mich doch auch außerhalb der Talos I von A nach B bewegen, oder?
Colantonio: „Ja, das geht. Aber manchmal müsst ihr bestimmte Gebiete in der Station aufsuchen. Schnellreisen gibt es nicht, das würde dem Spiel einfach zu viel Atmosphäre rauben. Dafür bleiben die allermeisten Gegner, die ihr besiegt habt, tot. Und sie leveln nicht mit euch mit, keine Sorge."

PC Games: Es ist nicht möglich, alle sechs Psi-Kräfte und Fähigkeitsbäume komplett auszubauen. Wie wäre es denn, wenn wir unsere Punkte neu verteilen könnten – gerade, wenn wir nicht genau wissen, für was wir sie ausgeben?
Colantonio: „Ich verstehe das Bedürfnis danach, aber ich bin kein Freund von dieser Methode. Meiner Meinung nach ist eine Wahl, die man nicht rückgängig machen kann, einfach bedeutsamer. Und ich hoffe, dass wir die einzelnen Fähigkeiten und Kräfte klar genug erklären."

PC Games: Was wird jemanden, der *Prey* spielt, am meisten überraschen?
Colantonio: „Dass das Spiel mehr als die Summe seiner Einzelteile ist – und natürlich seine Story."

PC Games: Wenn jemand sagt: *Prey* ist ja nur *Dishonored* im Weltraum – was sagst du demjenigen?
Colantonio: „Vor zwei Wochen hatten wir den Level Design Director für *Dishonored 2* zu Besuch. Er hat *Prey* eine Woche lang gespielt, und das Erste, was er sagte, war: „Das ist absolut kein *Dishonored* im Weltraum – *Prey* ist deutlich fordernder und rollenspiellastiger." Jetzt liegt es an uns, die richtige Balance zu finden."

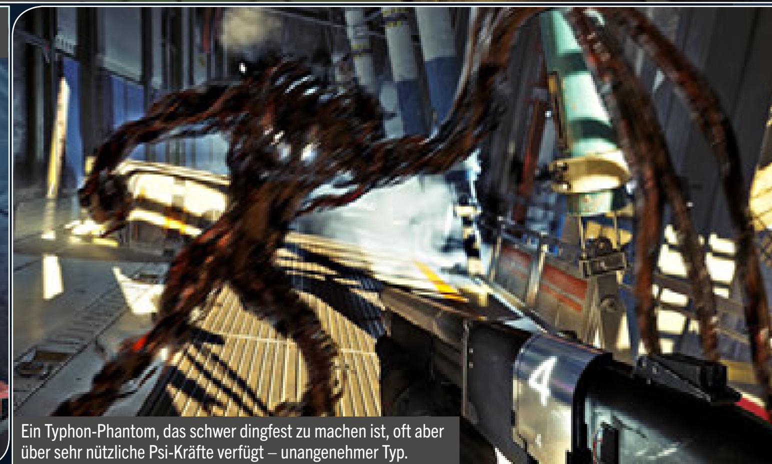
Wir entscheiden uns derweil, es mit dem Telepathen aufzunehmen. Dumm nur, dass dieser unsere Psi-Kräfte zeitweilig blockieren kann und uns nur rohe Gewalt weiterhilft. Selbst die GLOO-Kanone kann gegen den mächtigen Unhold nicht viel ausrichten. Vielleicht könnten wir ihn mit dem Psychoskop scannen, um etwas über seine Psi-Kräfte zu erfahren...


Dieser Typhon-Telepath hat gleich mehrere Stationsbewohner in seinen Bann gezogen. Töten wir ihn, befreien wir sie dadurch.

Psi gewinnt

Apropos Psi-Kräfte: Die übernatürlichen Tricks lernen wir mithilfe von Neuromods der Untergruppen Energie, Gestaltwandlung und Telepathie. Die bereits erwähnte kinetische Explosion gehört beispielsweise zu den Energie-, Mimikry zu den Gestaltwandlungskräften.


Ein Rudel der Mimic-Gestaltwandler greift uns an – wir wehren uns mit dem Synthetikschaum aus der GLOO-Kanone.


Ein Typhon-Phantom, das schwer dingfest zu machen ist, oft aber über sehr nützliche Psi-Kräfte verfügt – unangenehmer Typ.

WAS BISHER GESCHAH

Die Entwicklung des ersten *Prey* gehört zu den längsten Unterfangen der Spielebranche. Auch der Reboot ließ elf Jahre auf sich warten. Wie kam es dazu?


Das erste *Prey* war ein reinrassiger Shooter mit pfiffigen Ideen wie dem Laufen auf Wänden und Decken.

Prey wurde vom Entwicklungsstudio 3D Realms schon im Jahre 1995 erstmals angekündigt. Doch bevor es zehn Jahre später erschien, ging es durch die Hände zahlreicher Designer und Programmierer, die dafür ursprünglich eine eigene Grafik-Engine entwickeln sollten. Nach zahlreichen Fehlschlägen beschloss 3D Realms im Jahre 2001, id Softwares id-Tech-4-Engine zu lizenzieren und die Human Head Studios mit dem Projekt zu beauftragen. 2006 erschienen endlich die Abenteuer des Cherokee-Indianers Tommy, der mit seiner Freundin und seinem Opa auf eine außerirdische Raumstation entführt wurde. Der Ego-Shooter heimste durch die Bank gute Bewertungen ein, sodass schon kurze Zeit später die Arbeiten an *Prey 2* begannen.

2009 erwarb Bethesda Softworks die Rechte an der Marke *Prey*. Fünf Jahre später vermeldete der Hersteller, dass das bereits auf der E3 gezeigte *Prey 2* eingestellt worden sei. Die Bethesda-Tochter Arkane Studios arbeitete derweil an *Dishonored* und splittete sich nach dessen Fertigstellung in zwei Teams auf: In Lyon begannen die Arbeiten an *Dishonored 2*, während das Studio in Texas an einem auf einer Raumstation spielenden Science-Fiction-Titel arbeitete. Das bekam auf den Vorschlag Bethesdas hin den Namen *Prey*. Der Reboot des Spiels, das mit dem ersten Teil inhaltlich nichts mehr zu tun hat, wurde dann auf der E3 2016 angekündigt.

Dazu kommen menschliche Fähigkeitsbäume der Kategorien Wissenschaft, Technik und Sicherheit.

Allerdings sehen wir nicht von Anfang an, zwischen welchen Psi-Kräften und Fähigkeiten wir wählen dürfen. Wir müssen beispielsweise erst die betreffende Typhon-Spezies treffen und scannen – und das auch überleben. Das ist uns inzwischen beim Telepathen gelungen. Zeit, den Spieß umzudrehen: Nun kann er seine Kräfte eine Weile nicht einsetzen. Wir rennen an den Burschen heran, halten die Zeit mit einer anderen Psi-Kraft an, nehmen ihn ins Visier und drücken ab. Dann nehmen wir erneut die Beine in die Hand, weil die Kräfte des Telepathen zurückkehren.

Schließlich ist es geschafft: Das Monster liegt leblos am Boden. Zeit, uns dessen Organe zu schnappen. „Mit der Fähigkeit Nekropsie könntet ihr sogar noch mehr Organe ernten“, wirft Raphael Colantonio ein. Warum wir die Überreste einsammeln? In sogenannten Recyclern extrahieren wir daraus wertvolle Rohstoffe, mit denen wir in Fabrikatoren neue Neuromods, Waffen und sonstige Gerätschaften herstellen.

Eine Mission, viele Wege

In der Cafeteria der Besatzungsunterkünfte entdecken wir wenig später einen Koch, der sich mit seinem Robotergehilfen erfolgreich verbarrikadiert hat. Er will, dass wir den Telepathen für ihn töten – wie praktisch, dass wir das eben gemacht haben. Zum Dank und als Auftakt der Folgemission drückt er uns eine Schlüsselkarte in die Hand: Wir sollen ihm etwas aus seinem Zimmer bringen, dann verrät er uns möglicherweise lebenswichtige Informationen.

Die interessieren uns jedoch im Moment nicht so sehr wie die Sprachaufzeichnungen von Danielle Sho. Denn natürlich benötigen wir deutlich mehr als die Aufnahmen in ihrer Kabine, um das Schloss zur Datenzentrale zu überlisten. Eine Fährte führt zu einer Rollenspielgruppe, zu der Danielle von ihrer Freundin Abigail eingeladen wurde. Eine weitere deutet auf die Lounge Gelbe Tulpe hin, in der Danielle ein Stammgast zu sein scheint. Und das ist noch nicht alles: „Mit der Reparatur-Fähigkeit könntet ihr Danielles Transcribe-Kommunikator reparieren“, sagt Raphael Colantonio. „Der enthält weitere Sprachaufnahmen.“

Poltergeist und Rollenspiel

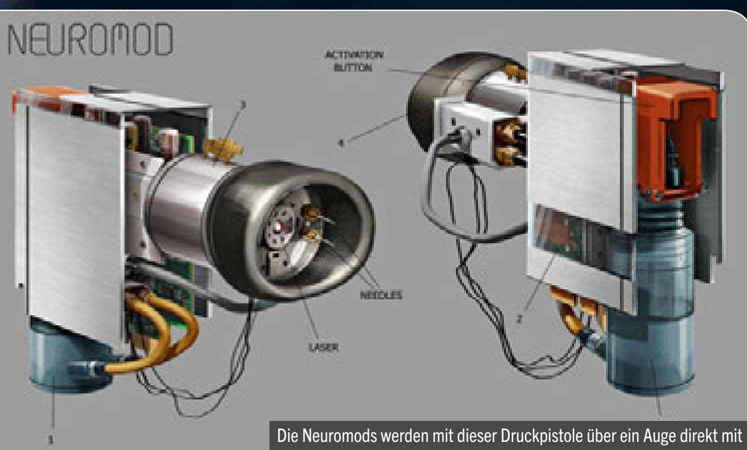
Wir begeben uns zunächst in den Freizeitbereich, in dem sich die Rollenspielgruppe trifft und in dem ein Poltergeist sein Unwesen treibt. Diese unsichtbare Typhon-Gattung kann Gegenstände und sogar Personen aufheben und durch die Gegend werfen. Doch mit der Psi-Kraft Fernmanipulation schleudern wir Geschosse einfach auf den Übeltäter zurück. Langfristig bringt das wenig, und so verwandeln wir uns per Mimikry in ein Glas und rollen durch den Freizeitbereich – immer in der Hoffnung, dass der Poltergeist einen Moment sichtbar wird.

Er tut uns den Gefallen und wir probieren, ihn mit der GLOO-Kanone einzuseifen. Das gelingt uns im zweiten Anlauf und wir werfen beherzt eine Recycler-Ladung in seine Richtung, die ihn in seine Bestandteile zerlegt. Dieser mobile Recyler ist eine grandiose Erfindung: Er schnappt sich alles in seiner Nähe, was nicht niet- und nagelfest ist, und wandelt es in verwertbare Rohstoffe um – auch uns selbst, wenn wir nicht aufpassen.

Nach dem Poltergeist müssen wir noch einen Mimic-Gestaltwandler erledigen – diesmal mit Waffengewalt. Im Fabrikator hergestellte Schießprügel halten allerdings nicht so lange durch wie solche, die wir auf der Talos I finden. Und je mehr Schüsse wir abgeben, desto höher die Chance, dass die Knarre genau im falschen Moment Ladehemmung hat. „Ihr könntet sie natürlich reparieren oder auch im Recycler zerlegen und eine neue bauen“, sagt Raphael Colantonio. Schließlich haben wir den Tisch entdeckt, an dem sich die Rollenspielgruppe trifft, erfassen eine weitere Sprachaufnahme von Danielle Sho und machen uns auf zur Gelben Tulpe.

Musikalischer Alien

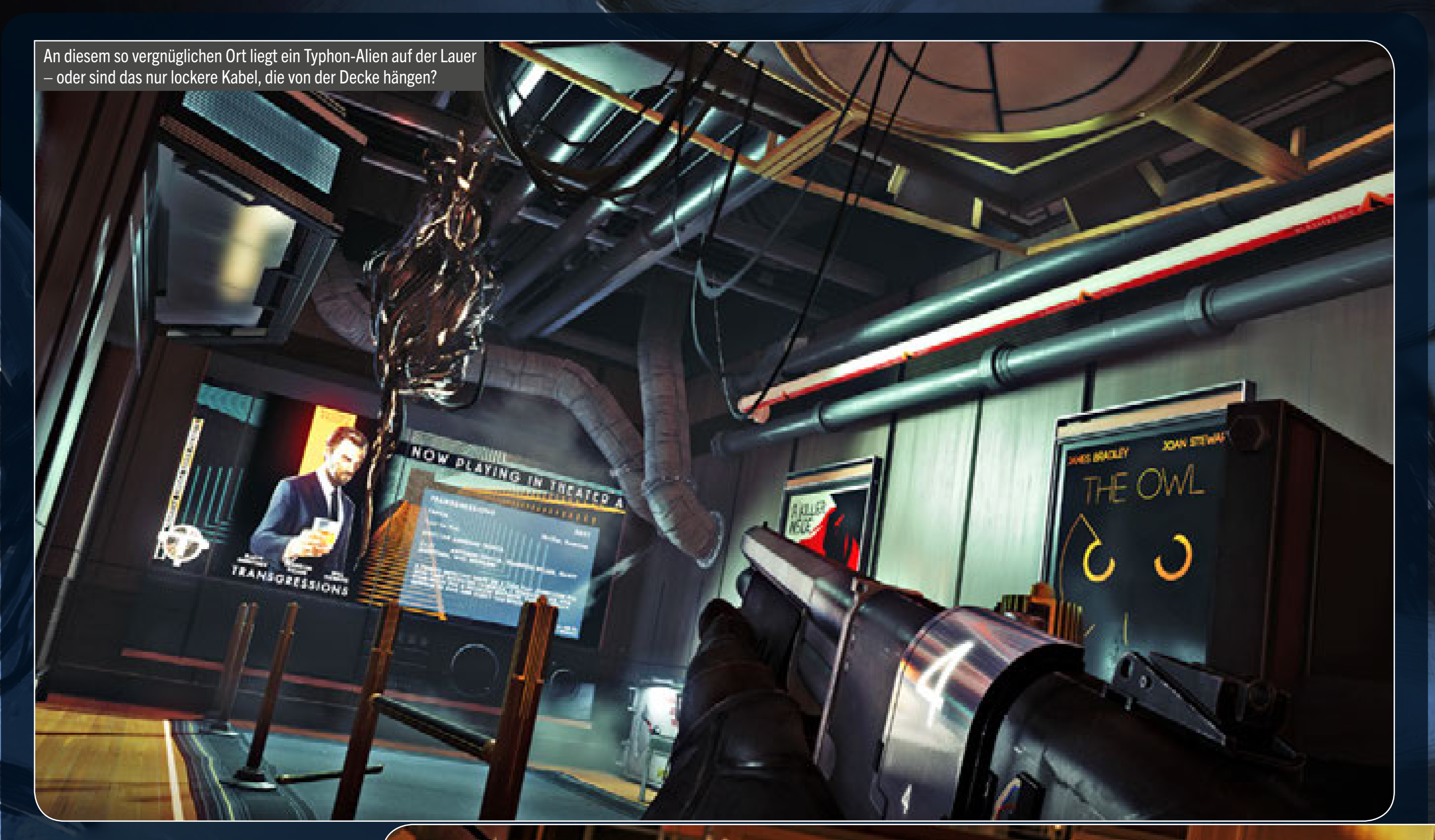
Die Lounge ist menschenleer, doch seltsamerweise hören wir allerlei Klänge von der Bühne. Irgendwer spielt doch mit dem Schlagzeug herum? Wir linsen erst einmal in den Kontrollraum, doch dort finden wir nur einen weiteren Mimic



Die Neuromods werden mit dieser Druckpistole über ein Auge direkt mit dem Gehirn verbunden und verleihen uns übermenschliche Psi-Kräfte.



Die Lobby der Talos I gehört zu den neuesten Teilen der Raumstation. Hier befindet sich auch eine Ausstellung über ihre Entstehungsgeschichte.



An diesem so vergnüglichen Ort liegt ein Typhon-Alien auf der Lauer – oder sind das nur lockere Kabel, die von der Decke hängen?


Ein Operator geht im Maschinenlabor seiner Arbeit nach. Die fliegenden Roboter sind auch als helfende Mediziner unterwegs.

– und ein Aufzeichnungsgerät, dessen Stromzufuhr unterbrochen wurde. Die aktivieren wir in einem Versorgungtunnel um die Ecke, erledigen noch einen Mimic und spielen weitere Sätze von Danielle ab, die offenbar mit ein paar Kollegen in der Gelben Tulpe aufgetreten ist.

Außer dem Schlagzeug hören wir jetzt noch Bass- und Keyboardklänge, natürlich gehen wir der Sache nach. Der Musikfreund ist ein Äther-Phantom, eine neue Typhon-Spezies, mit einer unangenehmen Eigenschaft: Das Phantom teilt sich in zwei Phantome auf, die uns das Leben gemeinsam noch schwerer machen.

Wir müssen uns auf der Talos I jedoch nicht nur mit wehrhaften Aliens herumschlagen. Auch die Station selbst hat es in sich: Elektromagnetische Impulse setzen die Funktionen unseres Raumanzugs kurzfristig außer Kraft, zu viel Radioaktivität verursacht Strahlenkrankheit und im Kampf Mensch gegen Roboter können wir Verbrennungen davontragen. Rutschen wir bei einer Kletterpartie aus und stürzen ab, können wir uns möglicherweise sogar das Bein brechen. Morgan Yu kann dann nicht mehr sprinten und hinkt beim Laufen. All diese Blessuren sind zum Glück heilbar: Durch Medizinroboter oder mit speziellen Medkits, die wir entweder finden oder mit entsprechenden Fähigkeiten selbst herstellen können.

Die denkenden Wälder

Zum Abschluss unseres spannenden Besuchs auf der Talos I geht es endlich auf eine Kurzvisite ins Arboretum auf der höchsten Ebene der Raumstation. Hier wachsen unter einer Glaskuppel mächtige Bäume, die für die Luftaufbereitung lebenswichtig sind. Ein wenig erinnert das Szenario an den Science-Fiction-Klassiker *Lautlos im Weltraum* – mit dem Unterschied, dass uns hier Außerirdische im Nacken sitzen.

Vom Arboretum gelangen wir in zahlreiche weitere Bereiche der Talos I, darunter die Datenzentrale, die Besatzungsunterkünfte sowie das Büro des Stationsleiters. Zu diesem führt ein eigener Aufzug, doch der ist natürlich deaktiviert. Wie sollen wir da nur hinaufkommen? Wir könnten freilich versuchen, den Fahrstuhl zu reaktivieren. Oder uns mit der multifunktionalen GLOO-Kanone Treppenstufen bauen. Oder mit der Psi-Kraft Antigrav-Feld, die wir gerade dem Poltergeist stibitzt haben, nach oben schweben? Oder vielleicht … ❏

ROLAND AUSTINAT* MEINT



„Vielversprechendes Sci-Fi-Abenteuer, das an den Klassiker *System Shock* erinnert.“

Gut gemachte Science-Fiction begeistert mich schon seit meiner Kindheit – egal ob als Buch, Film oder Spiel. Kommen bei Letzterem wie bei *Prey* noch jede Menge Freiheit, reichlich Lösungswege und eine tolle Atmosphäre dazu, kann eigentlich wenig schiefgehen. Allerdings war meine Besuchszeit auf Talos 1 recht kurz und es war mir noch nicht möglich, Maus und Tastatur selbst in die Hand zu nehmen. Die Zutaten für einen Hit-Kandidaten stimmen aber jedenfalls, *Prey* erinnert deutlich an den Genre-Klassiker *System Shock*! Jetzt kommt es darauf an, dass die Designer bei den Arkane Studios das Ganze mit einer abwechslungsreichen Geschichte würzen.

*Roland Austinat ist als freier Mitarbeiter für PC Games tätig.


Noch sieht die gezeigte Version nicht so beeindruckend aus wie im hier gezeigten Hersteller-Screenshot.

Kingdom Come: Deliverance

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Warhorse Studios
Publisher: Deep Silver
Termin: 2017

Von: Sönke Siemens und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Anders als bei der schon spielbaren Beta springt der Funke in der neuesten Version noch nicht so schnell über.

Schon im Jahr 2014 sorgte das auf Basis der Cryengine entwickelte *Kingdom Come: Deliverance* für Schlagzeilen. Über zwei Millionen US-Dollar, bereitgestellt von 38.784 Unterstützern, bekamen Spieldirektor Daniel Vávra und sein Team auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter zusammen. Das erklärte Ziel der Tschechen: Ein historisch korrektes Rollenspiel erschaffen, das nicht nur die Ursprünge der Hussitenkriege spannend aufdröselt, sondern auch in Sachen Realismus und Grafik möglichst wenig Kompromisse eingeht.

Der Rohdiamant braucht Feinschliff

Mittlerweile sind über zwei Jahre vergangen und der Titel hat endlich den Meilenstein „Internal Alpha" erreicht. Was hinter diesem Entwickler-Slang steckt? Das Rollenspiel ist inhaltlich vollständig und lässt sich nun von Anfang bis Ende durchspielen, hat jedoch noch mit zahlreichen Fehlern, Platzhaltern, unfertigen Animationen sowie vielen anderen Wehwehchen zu kämpfen. Größte Baustelle derzeit: Die Sprachausgabe fehlt in vielen Dialogen komplett, und die Mimik der Figuren lässt ebenfalls noch sehr zu wünschen übrig. Dutzende Male blicken wir während einer Hands-off-Präsentation bei Publisher Deep Silver in München beispielsweise in völlig regungslose Gesichter und beobachten Nichtspieler-Charaktere, die mit Objekten interagieren, welche gar nicht zu sehen sind. Hinzu kommen extrem spärlich animierte Zwischensequenzen, heftiges Bildzerreißen in schnellen Actionsequenzen und störende Clipping-Fehler. Dass die Entwickler Warhorse Studios diesen Alpha-Code trotzdem präsentieren, erscheint anfangs sehr gewagt. Nicht zuletzt, weil die bereits in PC Games, Ausgabe 03/16, vorgestellte Beta schon deutlich runder lief und wesentlich imposanter aussah.

Schaut man allerdings genauer hin, wird schnell klar, warum Warhorse-Pressesprecher Tobias Stolz-Zwilling trotzdem über 45 Minuten lang mit vollem Elan drauflospräsentiert. Zum einen wissen die Tschechen natürlich nur zu gut, dass ein Großteil der eingangs skizzierten Probleme letztendlich der Tatsache geschuldet ist, dass viele Grafiker, Animatoren und Video-Profis erst jetzt mit ihrer eigentlichen Arbeit beginnen. Frei


Menüanzeigen halten sich angenehm zurück, was nicht nur in Nahkämpfen für ein gelungenes Mittendrin-Gefühl sorgt.


Viele Burgen – aber auch gewöhnliche Häuser – sind ihren realen Vorbildern sehr akkurat nachempfunden.



Dieses Vergleichsbild zeigt sehr gut, welchen Aufwand Warhorse betreibt, um reale Schauplätze, wie etwa ein Kloster, ins Spiel zu übertragen.

Das vom Vater des Helden geschmiedete Schwert soll im Story-Verlauf eine zentrale Rolle spielen.

nach dem Motto: Aus einem rohen, nun endlich funktionalen Grundkonzept soll in den folgenden Wochen und Monaten ein funkelnder Diamant entstehen. Zum anderen aber sollen die anwesenden Journalisten – und das betont man gleich mehrfach – Feinheiten und Spielmechaniken kennenlernen, die bisher nicht komplett ausgereift waren.

Beziehungspflege im Mittelalter

Ein interessantes Beispiel hierfür ist das weiter konkretisierte Reputationssystem in *Kingdom Come: Deliverance*. Geben wir etwa einem hilfsbereiten Informanten einen geringeren Lohn als im Dialog vereinbart, wird diese Figur missmutig. Behalten wir unsere hinterhältige Art in weiteren Begegnungen bei, merkt sich die KI des Nichtspieler-Charakters dieses Verhalten und straft uns früher oder später dafür ab. Beispielsweise kann es sein, dass uns ein zu oft übers Ohr gehauener Händler irgendwann keine Waren mehr anbietet. Treibt man den Schabernack auf die Spitze, beschließt der Betrogene womöglich sogar, kein einziges Wort mehr mit uns zu wechseln. Ein echtes Problem – nicht nur, wenn ebendieser Charakter für die Story relevante Information bereithält. Ebenfalls zu keiner Zeit gern gesehen ist das Betreten von privaten NPC-Räumlichkeiten. Wundert euch also nicht, wenn selbst zuvor entspannte Zeitgenossen plötzlich zur Waffe greifen, wenn sie euch in ihren Gemächern ertappen.

Umgekehrt gilt: Tun wir einer Person über einen längeren Zeitraum hinweg Gutes, belohnt sie uns dafür zum Beispiel mit einer Nebenquest, die vorher nicht zugänglich war. Außerdem steigern gute Taten die Wahrscheinlichkeit, dass andere KI-Charaktere positiv über uns reden – wodurch laut Warhorse selbst der griesgrämigste Händler irgendwann wieder zur Vernunft kommt. Praktisch: Die eigene Reputation bei bestimmten Fraktionen könnt ihr jederzeit im Optionsmenü nachschlagen.

Hauptsache simuliert

Überhaupt werkeln in *Kingdom Come: Deliverance* extrem viele Simulationsroutinen. So folgt jeder NPC einem eigenen Tagesablauf, der sich ganz genau beobachten und beeinflussen lässt. Ihr wollt eine ungeliebte Person unbemerkt um die Ecke bringen? Dann kann es durchaus sinnvoll sein, abzuwarten, bis sie sich abends nach getaner Arbeit auf dem Nachhauseweg befindet und in eine dunkle, abgeschiedene Gasse einbiegt – euch also geradewegs ins Meuchelmesser läuft.

Warhorse geht sogar noch einen Schritt weiter und simuliert Nichtspieler-Figuren, die auch völlig eigenständig bestimmte „Missionen" in Angriff nehmen. Während der Präsentation der allerersten Story-Quest sprechen uns zum Beispiel drei Dörfler an und fragen, ob wir ihnen dabei helfen wollen, das Haus eines verhassten Nachbarn mit Pferdeäpfeln zu bewerfen. Willigen wir ein, nimmt die Mission ihren normalen Lauf. Lehnen wir dagegen ab, fahren die drei Jungs einfach auf eigene Faust fort – was wiederum unvorhergesehenen Ärger heraufbeschwört. Oder um es mit den Worten von Stolz-Zwilling zu formulieren: „Quests finden hier durchaus auch ohne dich statt."

Ich trinke auf den Spielstand, Prost!

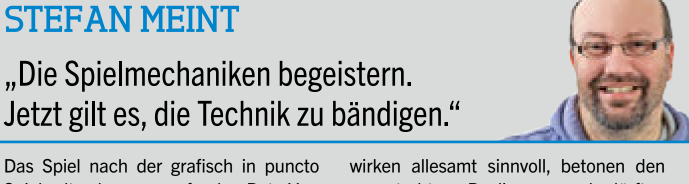
Richtig gut gefallen hat uns zudem das komplett überarbeitete Speichersystem. Die Idee hier: Jedes Mal, wenn wir einen Spielstand anlegen, kippt sich der Held einen Sliwowitz hinter die Binde. Das wiederum geht mit einem kurzen Fähigkeiten-Boost einher. Beispielsweise schlägt unser Alter Ego nun temporär stärker zu oder verhandelt geschickter. Speichert man jedoch zu häufig – etwa vor jeder zu knackenden Kiste, jedem Dialog und jeder kämpferischen Auseinandersetzung – wird die Spielfigur irgendwann besoffen und im schlimmsten Fall sogar krank vom andauernden Alkoholkonsum. Klingt zunächst seltsam, dürfte in der Praxis aber dazu führen, dass man vorsichtiger spielt und auf den ersten Blick harmlose Spielsituationen eine wohlige Angespanntheit beim Spieler hervorrufen. Einfach deshalb, weil man die Situation ohne Zwischenspeichern meistern will. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Die Pflaumenschnaps-Mechanik betrifft in erster Linie Spieler, die im Minutentakt neue Savegames anlegen. Wer nur alle Viertelstunde oder vor wichtigen Unternehmungen abspeichert, muss sich um negative Konsequenzen keine Gedanken machen.

Irrwitzige Details

Ziemlich angetan waren wir darüber hinaus von der Liebe zu historischen Details. Wie Stolz-Zwilling betont, haben alle wichtigen Nichtspieler-Charaktere zur damaligen Zeit tatsächlich gelebt. Um Gebäude und Örtlichkeiten innerhalb der insgesamt 16 Quadratkilometer großen Spielwelt möglichst originalgetreu nachzubauen, hat Warhorse außerdem Satellitenkarten eingekauft sowie Historiker und Maler eingestellt. Ein aufwendiges Kollisionsmodell soll ferner sicherstellen, dass sich das Rüstzeug je nach Waffeneinwirkung physikalisch korrekt verformt. Nicht zu vergessen: der derzeit hinter den Kulissen stattfindende Produktionsaufwand. So spricht das in Prag ansässige Studio unter anderem von über 50 Schauspielern, die bei der Aufnahme der über dreieinhalb Stunden langen Zwischensequenzen zum Einsatz kommen. Dazu gibt's mehr als 25 Stunden Sprachausgabe sowie ein über 1.200 Seiten starkes Manuskript. Zitat Daniel Vávra: „Das Ding ist länger als das Alte Testament!" ❑



Schwertkampf in einem verwinkelten Höhlensystem. Clevere Abenteurer rekrutieren sich vorher einige KI-Mitstreiter.



STEFAN MEINT

„Die Spielmechaniken begeistern. Jetzt gilt es, die Technik zu bändigen."

Das Spiel nach der grafisch in puncto Spielwelt schon umwerfenden Beta-Version noch einmal anhand einer inhaltlich vollständigen „Internal Alpha" zu präsentieren, war keine weise Entscheidung. Blendet man dieses Manko allerdings aus, schimmert auch hier das Potenzial eines echten Rollenspiel-Meilensteins durch. Die gezeigten Gameplay-Mechanismen wirken allesamt sinnvoll, betonen den angestrebten Realismus und dürften aufgrund ihrer Simulationslastigkeit zu immer neuen, unvorhergesehenen Spielsituationen führen. Ich jedenfalls kann es kaum erwarten, bis die Grafik-Abteilung ihre Arbeit abgeschlossen hat und Warhorse endlich das zeigt, was uns im Laufe des nächsten Jahres tatsächlich erwartet.

Das Licht-und-Schatten-Spiel auf Basis der Cryengine kann sich sehen lassen.

Sniper: Ghost Warrior 3

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: CI Games
Publisher: Deep Silver
Termin: 4. April 2017

Von: Sönke Siemens und Benedikt Plass-Fleßenkämper

Voll ins Schwarze oder zentimeterweit daneben? So gut ist die Scharfschützen-Hoffnung wirklich!

Sei es nun CD Projekt mit *The Witcher 3: Wild Hunt*, 11 bit studios mit *This War of Mine* oder The Astronauts mit *The Vanishing of Ethan Carter* – polnische Computer- und Videospiel-Entwickler haben sich in den letzten Jahren einen hervorragenden Ruf erarbeitet. Allerdings gibt es auch Gegenbeispiele für weniger mitreißende Produktionen. Die ersten beiden Teile von *Sniper: Ghost Warrior* etwa: Mit über fünf Millionen verkauften Exemplaren kommerziell zwar überaus erfolgreich, konnte der Scharfschützen-Shooter Kritiker bisher kaum überzeugen. Die Trendwende soll nun Teil drei bringen, dessen neueste Version wir Ende November mehrere Stunden lang in München anspielen konnten. So viel vorweg: Im Vergleich zur unterhaltsamen, aber technisch nicht einwandfreien Gamescom-Fassung lässt sich ein deutlicher Qualitätssprung nach vorne bescheinigen. Nervige Ruckler zum Beispiel waren komplett verschwunden. Aber auch sonst wirkte „Mining Town" – das erste von insgesamt drei riesigen Open-World-Arealen – deutlich aufpolierter als damals noch in Köln.

Kreativität ist Trumpf

Für zahlreiche Herzklopf-Momente sorgte vor allem die Mission „Cut Off". Aufgabe hier: In eine gut bewachte Radarstation eindringen und drei riesige Satellitenschüsseln neu ausrichten, um brisante Feindkommunikation abzufangen. Doch das ist leichter gesagt als getan. Einerseits, weil die Funkwellen der gigantischen Parabolantennen das Kamerabild unserer frei lenkbaren Flugdrohne massiv beeinträchtigen – entspanntes „Gegner aus der Luft markieren" ist also nur eingeschränkt möglich. Anderseits, weil es in der Basis von gut ausgerüsteten Truppen nur so wimmelt. Die Lösung für die eben skizzierten Probleme? Nun, im Optimalfall wartet man ab, bis es dunkel wird und Regen aufzieht. Dann nämlich reduziert sich die Sichtweite gegnerischer Wachposten auf ein Minimum, was ungesehenes Eindringen in die Basis spürbar vereinfacht.

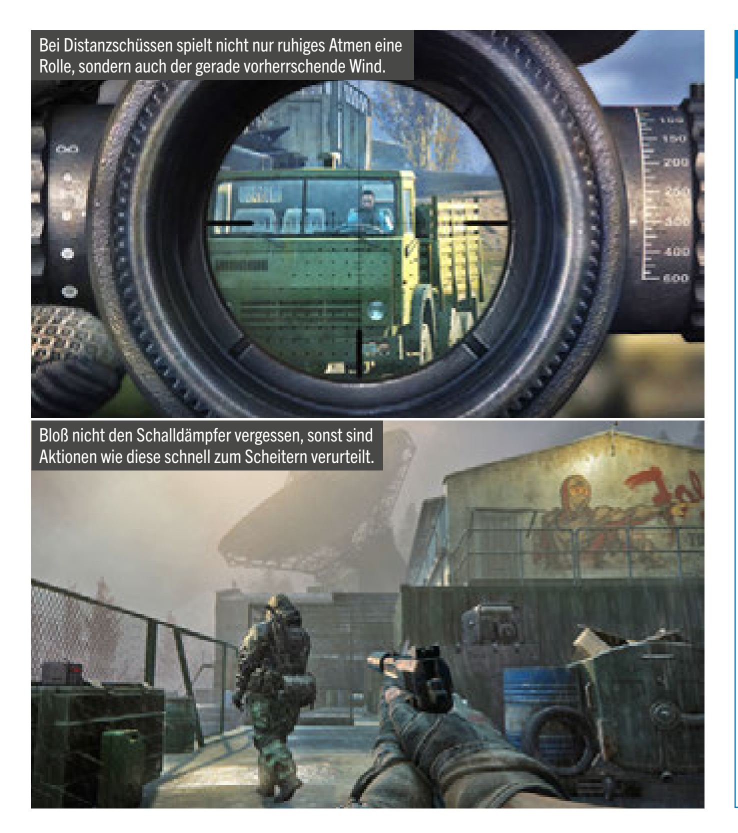
Wer mag, kann natürlich auch einfach einen mit C4-Sprengstoff beladenen Jeep vor der Basis parken, unbemerkt flüchten, warten, bis die Wachen neugierig werden, und dann den Zünder aktivieren. Oder ihr legt euch an einem der zahlreichen



Feuergefechte in engen Räumen sind in der Regel keine gute Idee – auch weil die Lebensenergie des Helden sich nicht von alleine regeneriert.



Gut geplant ist halb gewonnen: Mit der Drohne lassen sich zu infiltrierende Stützpunkte prima ausspionieren.



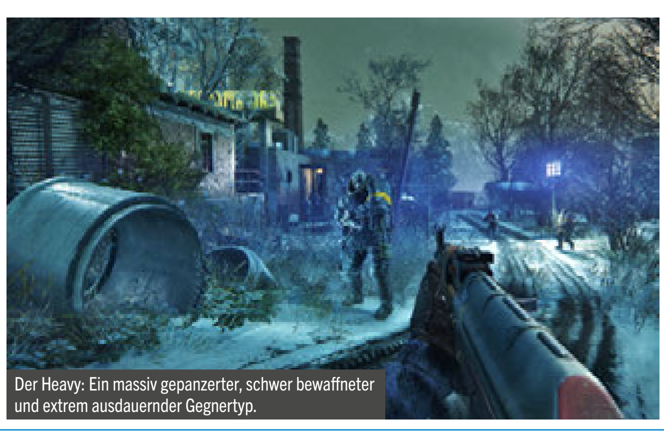
Bei Distanzschüssen spielt nicht nur ruhiges Atmen eine Rolle, sondern auch der gerade vorherrschende Wind.

Bloß nicht den Schalldämpfer vergessen, sonst sind Aktionen wie diese schnell zum Scheitern verurteilt.

AUGE UM AUGE, ZAHN UM ZAHN

***Sniper: Ghost Warrior 3* überraschte beim Anspielen mit vielen liebevoll umgesetzten Details. Zwei besonders denkwürdige fassen wir an dieser Stelle zusammen.**

Los geht's mit den „Heavys" – besonders dick gepanzerten Infanteristen, die zu allem Übel auf dem Kopf eine zentimeterdicke Rundum-Maske tragen. Diese Gegnerbrocken zu Fall zu bringen, ist Schwerstarbeit. Es sei denn natürlich, man kennt ihre Schwachstelle am Rücken. Alternativ zirkeln echte Schützenkönige ihnen ein Projektil direkt ins Auge, was allerdings meisterhafte Präzision verlangt. Detail Nummer zwei: Weil Georgien als Schauplatz in *Sniper: Ghost Warrior 3* dient, erklingen im Autoradio auch kaukasische Volksmusik sowie regionale Pop-Songs. Tolle Idee – und obendrein erstaunlich hörenswert.



Der Heavy: Ein massiv gepanzerter, schwer bewaffneter und extrem ausdauernder Gegnertyp.

Sniper-Spots auf die Lauer und lichtet die Reihen erst einmal aus der Distanz. Ebenfalls denkbar: Fiese, lautlos wirkende Gasgranaten herstellen und diese gezielt in den Sektoren des Lagers zünden, wo sich viele Wachen auf einem Fleck tummeln. Ihr seht schon: Der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt.

Dass unser Held im Spielverlauf insgesamt 36 Fähigkeiten – verteilt auf die drei Talentbäume Sniper, Ghost und Warrior – freischalten kann, unterstützt den überall durchschimmernden Experimentieransatz zusätzlich. Gleiches gilt für den jederzeit zuschaltbaren Scout-Modus, der wichtige Interaktionsobjekte wie Geheimpassagen oder explodierende Objekte innerhalb der Umgebung grau hervorhebt.

Rein in den Hexenkessel

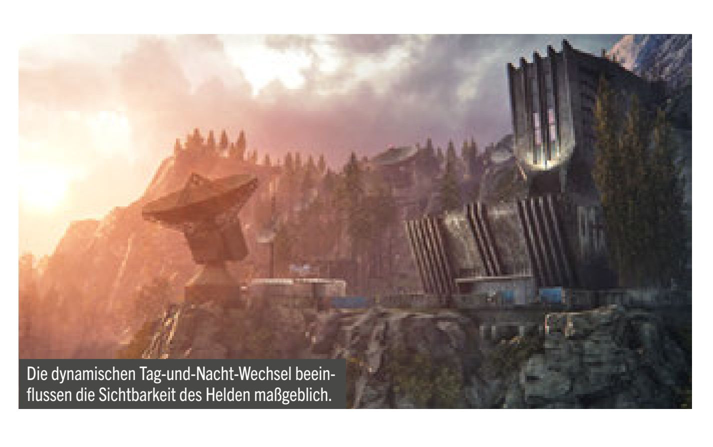
Lob gibt's zudem für die brandneue Anspielmission auf der erstmals gezeigten Winterkarte „Slaughterhouse". Der auf einem sehr kompakten Areal stattfindende Rettungsauftrag beginnt vergleichsweise ruhig, entpuppt sich dann aber als echter Spießrutenlauf. Zumindest wenn man die Wachen aufscheucht und riskiert, dass diese per Funk Verstärkungstruppen herbeirufen. Wesentlich effektiver: Die wendige Drohne upgraden, um damit dann – *Watch Dogs 2* lässt grüßen – die Schaltkreise der Kameraüberwachungssysteme zu hacken. Sind die Augen des Feindes dann erst einmal offline, ist der Weg bis zum Gefangenen nicht mehr allzu weit.

KI-Check: Erst mal zurück ins Trainingscamp!

Noch nicht komplett überzeugte uns beim Probespiel hingegen die Feind-KI. Besonders deutlich wurde dies bei der gewaltsamen Erstürmung eines Eisenbahndepots und dem damit einhergehenden Ausschwärmen der örtlichen Sicherheitskräfte. Die konkrete Situation: Wir befanden uns auf einem drei Stockwerke hohen Wachturm, während ein knappes Dutzend Söldner auf eben diesen zustürmte. Besonders clever stellten sich die Jungs dabei allerdings nicht an. Denn statt uns mit Granaten aus der Reserve zu locken und uns aus unterschiedlichen Positionen mit Sperrfeuer zu belegen, rannte ein Großteil der Wachen einfach die Treppe empor – und damit direkt ins Mündungsfeuer unseres Sturmgewehrs.

Ein weiteres, jedoch primär das Schleichen betreffendes Problem: Wenn brutal mit dem Kampfmesser erdolchte Wachen auf den Boden klatschen, bekommen das selbst nur einen Meter davon entfernte Gegner in der Regel nicht mit. Oder anders formuliert: Die Geräuschempfindlichkeit der KI-Lauscher lässt bisher zu wünschen übrig. Ferner stießen wir auf einige unfreiwillig komische Situationen im Zusammenhang mit Zivilisten in Fahrzeugen. Ein Busfahrer etwa entschloss sich kurzerhand völlig grundlos, sein Vehikel quer auf der Straße zu parken.

Um fair zu bleiben, möchten wir dennoch anmerken, dass die KI in der Mehrzahl der Fälle relativ nachvollziehbar reagierte und uns speziell in mittelgroßen Missionsarealen ganz schön ins Schwitzen brachte. Richtig klasse gemacht: Attackiert man einen Außenposten zu häufig von ein und demselben Standort, nehmen feindliche Mörser-Trupps unsere groben Koordinaten umgehend unter Beschuss. Gleichzeitig verschanzen sich viele der verbleibenden Einheiten solange hinter Mauern, Containern und dergleichen, bis der Alarm aufgehoben wird. Beides in Kombination bringt ordentlich Dynamik ins Gameplay und zwingt euch, regelmäßige Positionswechsel vorzunehmen beziehungsweise neue Angriffspläne auszuhecken. ❑



Die dynamischen Tag-und-Nacht-Wechsel beeinflussen die Sichtbarkeit des Helden maßgeblich.

STEFAN MEINT

„Hohe spielerische Freiheit trifft auf spannende Missionen. Bei der KI hapert's aber noch."

Im Vergleich mit unserem letzten Anspieltermin auf der Gamescom hat sich Sniper: *Ghost Warrior 3* sehr positiv weiterentwickelt. Vier von fünf anspielbaren Missionen machten richtig Laune, und auch die Ruckler sind Schnee von gestern. Der angekündigte, aber leider noch nicht gezeigte Mehrspieler-Modus klingt vielversprechend und dürfte das Gesamtpaket sinnvoll abrunden. Im Hinblick auf die Feind-Intelligenz ist allerdings noch Feinschliff nötig. Die KI agiert derzeit vor allem noch nach dem Grundsatz „Masse statt Klasse" und folgt relativ schnell durchschaubaren Mustern. Davon abgesehen ist der Shooter aber ein echter Hoffnungsträger für Scharfschützen-Fans.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

MECHWARRIOR 5: MERCENARIES

Ein Herz aus Stahl

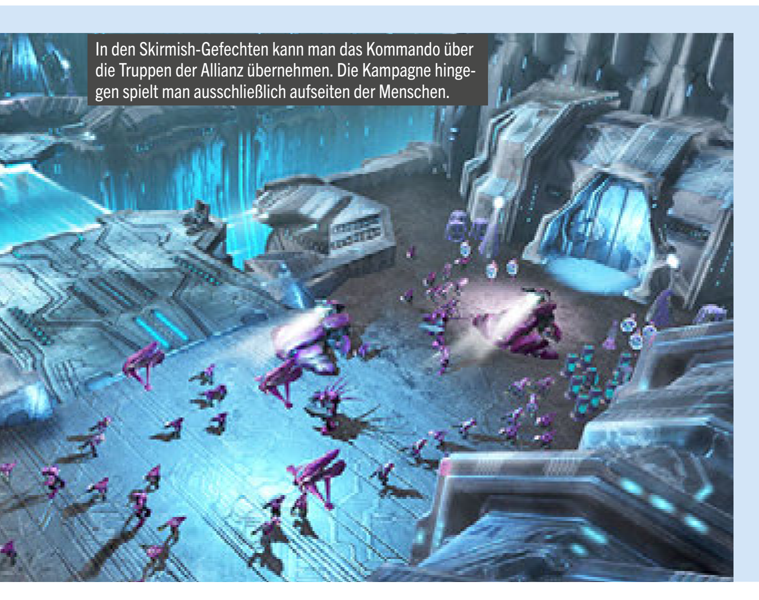
Seit der Veröffentlichung von *Mechwarrior Online*, das vom kanadischen Entwickler Piranha Games (nicht zu verwechseln mit den deutschen *Gothic*-Erfindern Piranha Bytes!), entwickelt wird, warten Fans auf die Ankündigung eines Solo-Ablegers. Diesen kündigten die Kanadier nun endlich Anfang Dezember auf dem Battletech-Fan-Fest Mech Con 2016 an. In *Mechwarrior 5: Mercenaries*, das von einem eigenständigen Team bei Piranha Games entwickelt wird, übernehmt ihr die Rolle eines unerfahrenen Mech-Piloten, der eine eigene Söldnertruppe aufstellen will. Als Mechs werden im Battletech-Universum (das seine Anfänge im Pen&Paper-Bereich hatte, aber auch zahlreiche Bücher und Computerspiele hervorbrachte) die riesigen Kampfroboter bezeichnet, die die Schlachtfelder der Zukunft beherrschen. Die Story spielt im Jahr 3015, was Laien nicht viel sagen wird. Wichtig ist daran nur, dass es zu diesem Zeitpunkt fünf große Herrscherhäuser gibt, die um die Vorherrschaft im von der Menschheit erschlossenen Weltall kämpfen. Als Söldner nehmt ihr die Aufträge dieser Reiche an, um durch Einnahmen und Bergungsrechte an bessere Kampfmaschinen und Ausrüstung zu kommen. Wie sich eure Söldnereinheit schlägt, hängt nicht nur von eurem Geschick als Mech-Pilot ab, sondern auch von den Entscheidungen, die ihr im Rahmen der umfangreichen Kampagne trefft. Auf der Mech Con zeigten die Entwickler ein erstes Gameplay-Video zu *Mechwarrior 5: Mercenaries*. Anders als die Online-Variante, die wegen ihrer Cry-Engine-3-Grafik hier und da etwas altbacken aussieht, wird der Soloableger mithilfe der Unreal Engine 4 umgesetzt. Die gezeigten Spielszenen sahen ganz nett aus, nutzten die Möglichkeiten des mächtigen Grafikmotors aber noch keineswegs aus. Das Video zeigte das Innenleben eines Hangars, die Startsequenz eines Mechs, einen kurzen Kampf und dann noch die Landung von Invasionstruppen. Für Battletech-Fans enthielt das Video einige nette Details und es gab auch schon einen guten Vorgeschmack auf das zu erwartende Gameplay. Erscheinen soll *Mechwarrior 5: Mercenaries* erst 2018. ❑

Info: www.mw5mercs.com



Im Gameplay-Video war unter anderem der Kampf gegen einen feindlichen Mech aus der Cockpitperspektive zu sehen.

Zu Beginn des Gameplay-Videos ist ein Mech-Hangar zu sehen, in dem die riesigen Kampfmaschinen gewartet werden.



In den Skirmish-Gefechten kann man das Kommando über die Truppen der Allianz übernehmen. Die Kampagne hingegen spielt man ausschließlich aufseiten der Menschen.

HALO WARS: DEFINITIVE EDITION

Spiel's noch einmal, Spartan!

Mit dem Xbox-360-exklusiven *Halo Wars* versuchte Microsoft vor sieben Jahren Echtzeitstrategie-Spiele auch auf den Konsolen beliebt zu machen. Ganz geglückt ist das Vorhaben den Redmondern zwar nicht, aber die RTS-Gefechte auf dem Planeten Harvest bekamen weltweit mit einem Durchschnitt von rund 80 Punkten immerhin relativ gute Wertungen. Nun hat Microsoft am 20. Dezember eine grafisch überarbeitete Version für Windows 10 veröffentlicht, die alle DLCs enthält. Allerdings fällt die Anschaffung relativ teuer aus, denn um in den Genuss von *Halo Wars: Definitive Edition* zu kommen, ist die Vorbestellung der Ultimate Edition des Nachfolgers *Halo Wars 2* vonnöten – und die schlägt mit sage und schreibe 90 Euro zu Buche! Ob sich der Kauf alleine wegen der Remastered-Fassung lohnt, können wir tatsächlich erst in der nächsten Ausgabe sagen. Die Testversion verpasste knapp den Redaktionsschluss. ❑

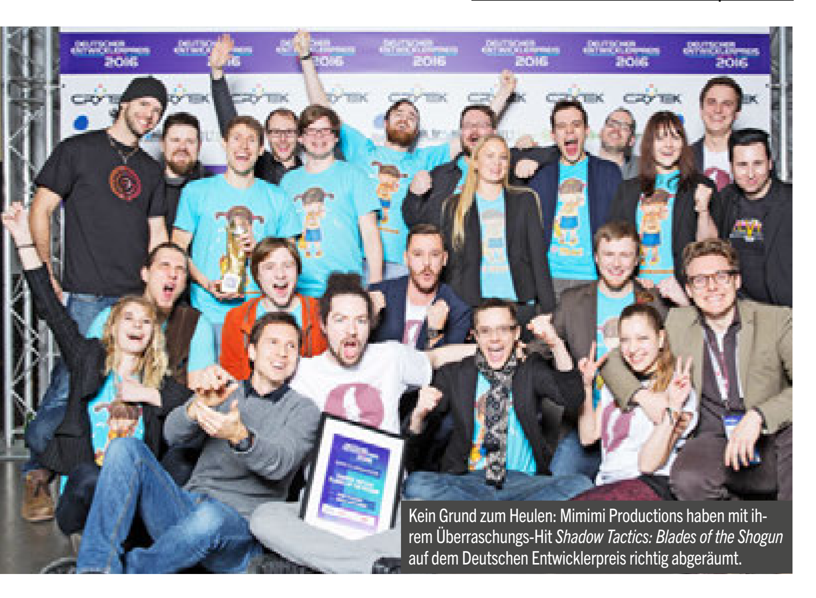
Info: www.microsoft.com

DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2016

Die Gewinner stehen fest!

Am 7. Dezember wurde im Kölner Palladium der Deutsche Entwicklerpreis 2016 verliehen. Zwei Titel, beide von Daedalic vertrieben, dominierten mit Siegen in je drei Kategorien die Veranstaltung: *Silence* und *Shadow Tactics: Blades of the Shogun*. Letzteres wurde von Mimimi Productions in München entwickelt und konnte auch den Preis als bestes Spiel des Jahres einheimsen. Herzlichen Glückwunsch! Alle weiteren Gewinner entnehmt ihr nebenstehender Liste. ❏

Info: www.deutscherentwicklerpreis.de



Kein Grund zum Heulen: Mimimi Productions haben mit ihrem Überraschungs-Hit *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* auf dem Deutschen Entwicklerpreis richtig abgeräumt.

KATEGORIE	GEWINNER
Beste PR-Einzelaktion	Safety First! – Personalisierte Spezialversionen
Beste Marketing-Kampagne	Daedalic: Deponia Doomsday Tour
Bester Publisher	Tivola Publishing
Bestes Game Design	Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Bester Sound	Silence
Beste Story	Silence
Beste Grafik	Silence
Beste technische Leistung	The Climb
Bestes Studio	Mimimi Productions
Sonderpreis für soziales Engagement	Stefan Marcinek
Innovationspreis	AirConsole
Blue Byte Newcomer Award	Elena, Cubiverse, Super Dashmatch
Bestes PC-/Konsolenspiel	Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Bestes Mobile Game	Skyhill
Bestes Online Game	Portal Knights
Bestes Indie-Game	The Lion's Song
Hall of Fame	Ingo Horn
Bestes deutsches Spiel	Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Händler des Jahres	Media Markt
WTF des Jahres	Daedalic: Covermount einer Vollpreisnovität
Beste VR/AR Experience	The Climb

BEYOND GOOD & EVIL 2

So riesig wie Star Citizen?

Nachdem Michel Ancel (*Rayman*) vor wenigen Monaten endlich bestätigt hatte, dass sich *Beyond Good & Evil 2* offiziell in Produktion befindet, veröffentlichte der stolze Entwickler nun weitere Informationen zu dem Action-Adventure. So hätte man bereits 2008 einen spielbaren Prototypen gehabt, aus dem auch einige Gameplay-Videos im Netz kursieren. Allerdings waren die Pläne des Studios zu ambitioniert für die damalige Technik, unter anderem sollte man Planeten und Städte erkunden sowie den Weltraum bereisen können. Diese Features wären aber immer noch geplant und sollen dank der neuen Konsolengeneration und aktueller Hardware auch tatsächlich möglich sein. Ancel vergleicht den technischen Aufwand hinter den interplanetaren Reisen (die in gewissem Grad schon für das erste Spiel vorgesehen waren) sogar mit dem Weltall-Epos *Star Citizen*, da beide Spiele gigantische Sonnensysteme mitsamt KI-Bewohnern und Raumschiffen simulieren müssten. Die Herausforderung sei gewaltig, erklärt Ancel, und freut sich, dass Ubisoft trotzdem voll hinter dem Projekt stehen und den enormen Aufwand nicht scheuen würde. Ein Releasetermin für *Beyond Good & Evil 2* ist noch in weiter Ferne. ❏

Info: www.ubisoft.com



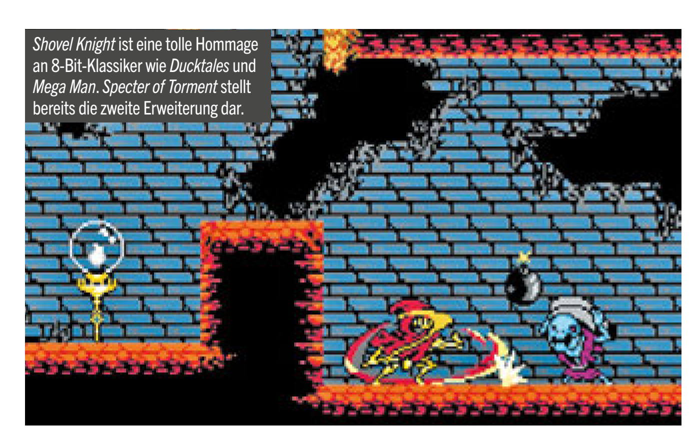
Ein neues Artwork zeigt ein junges Schwein mitsamt Mechaniker – wird *Beyond Good & Evil 2* ein Prequel?

SHOVEL KNIGHT: SPECTER OF TORMENT

Die Retro-Saga geht weiter!

Mit *Shovel Knight* gelang dem Indie-Studio Yacht Club Games vor zwei Jahren ein echter Indie-Hit! Nach der ersten Erweiterung *Plague of Shadows* steht nun das nächste Kapitel des Retro-Jump&Runs an: Mit *Specter of Torment* erhält der sensenschwingende Specter Knight sein eigenes Abenteuer im 8-Bit-Design, inklusive frischer Levels mit neuen Gegnern, zusätzlichen Fähigkeiten und eigens komponierten Musikstücken. Dank einzigartiger Bewegungen soll sich Specter Knight deutlich anders anfühlen als der Schaufelritter aus dem Hauptspiel: Der Sensenmann kann beispielsweise Gegner per Dash-Attacke diagonal angreifen und an Wänden emporklettern. *Specter of Torment* erscheint im Frühling 2017. Danach beginnen die Arbeiten am nächsten Serienableger *King Knight*. ❏

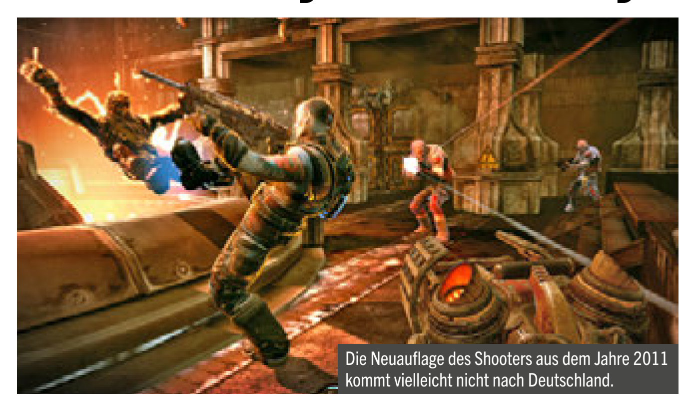
Info: http://yachtclubgames.com



Shovel Knight ist eine tolle Hommage an 8-Bit-Klassiker wie *Ducktales* und *Mega Man*. *Specter of Torment* stellt bereits die zweite Erweiterung dar.

BULLETSTORM: FULL CLIP EDITION

Gearbox bringt die Neuauflage


Die Neuauflage des Shooters aus dem Jahre 2011 kommt vielleicht nicht nach Deutschland.

Gearbox (*Borderlands*) und People Can Fly (*Gears of War: Judgement*) stellten im Rahmen der Game Awards die Neuauflage von *Bulletstorm* mit dem Untertitel *Full Clip Edition* vor. Der Shooter soll beim Release am 07. April 2017 dank besser aufgelöster Texturen und einer höheren Polygonzahl pro Modell nicht nur schöner aussehen, sondern auch flüssiger laufen. Neben technischen Optimierungen erhalten Spieler obendrein alle bisher erschienenen Erweiterungen. Frische Inhalte liefern die Entwickler in Form von sechs neuen Levels für den Echo-Modus und einer neuen Spielart für die Kampagne. Im sogenannten Overkill-Modus sind alle Waffen von Anfang an freigeschaltet. Fans von Duke Nukem freuen sich über die Möglichkeit, im Einzelspielermodus in dessen Haut zu schlüpfen. Einen Preisnachlass oder gar ein Gratis-Update erhält man als Besitzer des Originals allerdings nicht. Momentan ist der Titel für deutsche Spieler ohnehin nicht vorbestellbar; ob es eine geschnittene Fassung für den Vertrieb hierzulande geben wird, ist unbekannt. *Bulletstorm: Full Clip Edition* wird auch für die PS4 und auf der Xbox One veröffentlicht. ❏

Info: www.bulletstorm.com

NO MAN'S SKY

Große Zukunftspläne

No Man's Sky markierte eine der größten Enttäuschungen des Spielejahres 2016. Trotzdem geben die Entwickler Hello Games ihr Baby nicht auf, sondern kündigen große Pläne für die Zukunft an. Im Zuge dessen veröffentlichte das Team auch schon den ersten großen Patch 1.1 mit dem Titel „The Foundation", den sie als Fundament und Richtungsgeber für viele künftige Updates betrachten. In dieser neuen Version umfasst *No Man's Sky* erstmals ein Basisbausystem, dank dem wir unsere Rohstoffe ausgeben können, um Außenposten zu errichten und sie mit neuen Räumen und Modulen auszustatten. Die neuen Stützpunkte dürfen wir anschließend mit Personal bestücken und als Lagerplatz und Farmanlage nutzen, außerdem können wir uns von dort zu nahe gelegenen Raumstationen teleportieren. Hinzu kommen Interfaceverbesserungen und Komfortfeatures, beispielsweise können Spieler nun selbst Speicherpunkte errichten. Außerdem wurden ein Creative Mode (ein offenerer Freies-Spiel-Modus) und ein schwierigerer Survial-Modus eingefügt. Weitere große Updates sollen 2017 folgen. ❏

Info: www.no-mans-sky.com


Dank des Foundation-Updates (Version 1.1) dürfen wir in *No Man's Sky* erstmals eigene Stützpunkte errichten.

GUARDIANS OF THE GALAXY: THE TELLTALE SERIES / MARVEL VS. CAPCOM: INFINITE

Capcom und Telltale Games entwickeln neue Marvel-Games

Im Zuge der milliardenschweren Gewinne, welche Disney durch die Marvel-Comicverfilmungen bereits eingenommen hat, ist es fast schon seltsam, dass nicht längst ein Dutzend dazugehöriger Videospiele angekündigt wurde. Jetzt hat der Comic-Konzern jedoch reagiert – und holt gleich zum doppelten Schlag aus. Während sich Adventure-Freunde auf eine fünfteilige Serie aus dem Hause Telltale Games zu *Guardians of the Galaxy* freuen dürfen, bastelt Capcom derweil an einem neuen Teil der Fighting-Game-Reihe *Marvel vs. Capcom*. Informationen über den genauen Inhalt der *Guardians of the Galaxy*-Spiele gibt es aktuell noch nicht. Die Entwickler haben jedoch schon verlauten lassen, dass es zu den interaktiven Adventures auch eine Season Pass Disc geben wird. Über einen Preis wurde noch nicht gesprochen. Weit mehr Infos gibt es dafür schon zum japanischen Crossover-Prügler. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger *Marvel vs. Capcom 3* treten in der neuesten Iteration der Serie wieder nur vier Charaktere gegeneinander an. Welche das sind, dürft ihr frei bestimmen. Die Wahl kann hierbei auf klassische Charaktere aus den verschiedenen Capcom- oder Marvel-Serien fallen. Durch die Begrenzung auf zwei Figuren pro Team wollen die Macher vermeiden, dass bestimmte Figuren als reine Supporter enden, wie es im dritten Teil oftmals der Fall war. Anstelle eines dritten Teilnehmers darf man sich nun für einen Infinity-Stein entscheiden, der den X-Factor von *Marvel vs. Capcom 3* ersetzt und strategische Optionen ermöglicht. Durch den Beinamen *Infinite* will Capcom bewusst auch Neueinsteiger anlocken, versicherte allerdings im selben Atemzug, dass man die Komplexität und Spieltiefe der Fortsetzung nicht außer Acht lassen möchte. Somit wird wohl auch das vierte *Marvel vs. Capcom* für viel Hype in der Szene sorgen.

Info: www.capcom.co.jp/mvci/



Das US-Studio Telltale arbeitet mit *Guardians of the Galaxy* an seinem nächsten Episoden-Adventure.


Bereits bestätigte Charaktere für *Marvel vs. Capcom Infinite*: Iron-Man, Captain Marvel, Ryu, Mega Man, Morrigan und Captain America.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Betaversion erhältlich

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
▶	Aer	Action-Adventure	Forgotten Key	Daedalic	Nicht bekannt
	Agents of Mayhem	Action	Volition	Deep Silver	2017
	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	2. Quartal 2017
▶	Ark: Survival Evolved EARLY ACCESS	Survival-Action	Instinct Games	Studio Wildcard	Nicht bekannt
▶	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	Obsidian Entertainment	2017
▶	Ashen	Action-Rollenspiel	Aurora 44	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Aven Colony EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Mothership Entertainment	Mothership Entertainment	2017
Seite 13	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	Capybara Games	Nicht bekannt
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
▶	Blitzkrieg 3 EARLY ACCESS	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	Nival Interactive	1. Quartal 2017
	Bloodstained	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
NEU	Bulletstorm: Full Clip Edition	Ego-Shooter	People Can Fly	Gearbox	7. April 2017
	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	2017
	Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	Funcom	2017
Seite 22	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	4. Quartal 2017
	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Studio MDHR	2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
NEU	Dauntless	Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
	DayZ EARLY ACCESS	Survival-Action	Bohemia Interactive	Bohemia Interactive	Nicht bekannt
	Dead Island 2	Action	Sumo Digital	Deep Silver	Nicht bekannt
Seite 17	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	1. Quartal 2017
Seite 20	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	2. Quartal 2017
▶	Dreadnought	Action	Yager	Grey Box	2017
NEU	Drone Swarm	Echtzeitstrategie	Stillalive Studios	Nicht bekannt	2017
▶	Dropzone	Echtzeitstrategie	Sparkypants	Gameforge	2017
	Dual Universe	Sandbox-MMOG	Novaquark	Novaquark	4. Quartal 2018
	Echo	Action	Ultra Ultra	Ultra Ultra	2. Quartal 2017
▶	Eitr	Action-Rollenspiel	Eneme Entertainment	Devolver Digital	Nicht bekannt
Seite 17	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	2. Quartal 2017
	Endless Space 2 EARLY ACCESS	Rundenstrategie	Amplitude Studios	Sega	2017
Seite 21	Everspace EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Rockfish Games	Rockfish Games	2017
	Factorio EARLY ACCESS	Aufbaustrategie	Wube Software	Wube Software	3. Quartal 2017
	Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
NEU	Flatout 4: Total Insanity	Rennspiel	Kylotonn Racing Games	Big Ben Interactive	März 2017
Seite 38	For Honor	Action	Ubisoft Montreal	Ubisoft	14. Februar 2017
	Friday the 13th: The Game	Action	Illfonic	Gun Media	1. Quartal 2017
Seite 20	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	Double Fine	2017
Seite 18	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft Paris	Ubisoft	7. März 2017
▶	Gigantic	Mehrspieler-Shooter	Motiga	Perfect World	2017
NEU	Guardians of the Galaxy: The Telltale Series	Adventure	Telltale Games	Telltale Games	2017
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2017
Seite 13	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft Studios	21. Februar 2017
	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	Defiant Development	1. Quartal 2017
▶	Hellblade: Senua's Sacrifice	Action	Ninja Theory	Ninja Theory	2017
	Hitman: Die komplette erste Season	Action	Io-Interactive	Square Enix	31. Januar 2017
	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	Nicht bekannt
	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	New World Interactive	Focus Home Interactive	2017

DRONE SWARM



Echtzeitstrategie mit 32.000 Einheiten gleichzeitig? Klingt nach einem Mikromanagement-Albtraum, soll aber ein einfach zu bedienendes Weltraumspiel im Stile von *Nexus: The Jupiter Incident* werden.

FLATOUT 4: TOTAL INSANITY



Die Hoffnung stirbt zuletzt: Nach der widerlichen Mogelpackung namens *Flatout 3* versucht sich mit den *WRC 6*-Entwicklern ein neues Studio daran, den Crashtest-Dummy-Raser wiederzubeleben.

LEGO CITY UNDERCOVER



„*GTA* für die Kleinen" erschien 2013 für Wii U. Im Frühjahr kommt die verspätete PC-Umsetzung. Ein Grund zur Freude, denn das Kinder-kompatible Open-World-Spiel gehört zu den besten Lego-Adaptionen.

SHROUD OF THE AVATAR: FORSAKEN VIRTUES



Ultima-Erfinder Richard Garriott lässt sich viel Zeit: Mit einem Release seines Rollenspiels wird nicht vor Mitte 2017 gerechnet. Zur Erinnerung: Die Kickstarter-Kampagne lief im März 2013 an.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art	Nicht bekannt	2017
Seite 48	Kingdom Come: Deliverance (EARLY ACCESS)	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	2017
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Boss Key Productions	Nexon	2017
NEU	Lego City Undercover	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	2. Quartal 2017
	Lego Worlds (EARLY ACCESS)	Sandbox-Aufbauspiel	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	23. Februar 2017
	Little Nightmares	Jump & Run	Tarsier Studios	Bandai Namco	2. Quartal 2017
	Lost Ember	Adventure	Mooneye Studios	Mooneye Studios	1. Quartal 2018
NEU	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat'em Up	Capcom	Capcom	2017
Seite 13	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Bioware	Electronic Arts	2. Quartal 2017
NEU	Mechwarrior 5: Mercenaries	Simulation	Piranha Games	Piranha Games	2018
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Nier: Automata	Action-Rollenspiel	Platinum Games	Square Enix	1. Quartal 2017
Seite 21	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	März 2017
Seite 16	Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	Red Barrels	1. Quartal 2017
	Paladins: Champions of the Realms (EARLY ACCESS)	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	Hi-Rez Studios	2017
	Paragon (EARLY ACCESS)	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	2017
Seite 42	Prey	Action	Arkane Studios	Bethesda	2017
	Prey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Double Fine	2018
Seite 20	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
Seite 32	Resident Evil 7: Biohazard	Survival-Horror	Capcom	Capcom	24. Januar 2017
	Rime	Puzzlespiel	Tequila Works	Grey Box	2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Mehrspieler-Shooter	Antimatter Games	Tripwire Interactive	1. Quartal 2017
	Scalebound	Action	Platinum Games	Microsoft Studios	2017
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2017
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues (EARLY ACCESS)	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	2017
Seite 50	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	Deep Silver	4. April 2017
	Sniper Elite 4	Action	Rebellion	Rebellion	14. Februar 2017
Seite 12	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	1. Quartal 2017
Seite 16	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	2. Quartal 2017
	Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	2017
Seite 26	Star Citizen (EARLY ACCESS)	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	Star Trek: Bridge Crew	Weltraum-Action	Red Storm Entertainment	Ubisoft	14. März 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	2017
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2017
Seite 14	Styx: Shards of Darkness	Action	Cyanide	Focus Home Interactive	1. Quartal 2017
	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Fireglow Games	Kalypso Media	2. Quartal 2017
	Sundered	Action-Adventure	Thunder Lotus Games	Thunder Lotus Games	2017
	Syberia 3	Adventure	Microids	Microids	1. Quartal 2017
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	Nicht bekannt
Seite 21	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	Oktober 2017
	The Elder Scrolls: Legends (EARLY ACCESS)	Kartenspiel	Dire Wolf Digital	Bethesda	2017
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Headup Games	3. Quartal 2017
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Perihelion Interactive	Eurovideo	2017
Seite 18	The Surge	Action-Rollenspiel	Deck 13 Interactive	Focus Home Interactive	2017
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Ron Gilbert und Gary Winnick	1. Quartal 2017
Seite 20	Torment: Tides of Numenera (EARLY ACCESS)	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Techland	28. Februar 2017
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	2017
	Unreal Tournament (EARLY ACCESS)	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Epic Games	Nicht bekannt
Seite 14	Urban Empire	Aufbaustrategie	Reborn Interactive	Kalypso	20. Januar 2017
Seite 22	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	2017
	Vikings: Wolves of Midgard	Action-Rollenspiel	Games Farm	Kalypso Media	1. Quartal 2017
Seite 16	Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	Sega	2017
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	2017
	Wasteland 3	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Nicht bekannt	4. Quartal 2019
Seite 14	Yooka-Laylee	Jump & Run	Playtonic Games	Team 17	11. April 2017

Der bierernste Ton des Vorgängers wurde über Bord geworfen. Protagonist Marcus Holoway und seine DedSec-Truppe sind stets überdreht und ein wenig zu aufgesetzt hip.

Genre: Action **Entwickler:** Ubisoft Montreal **Publisher:** Ubisoft **Erscheinungsdatum:** 29. November 2016 **Preis:** ca. € 50,- **USK:** ab 18 Jahren

Watch Dogs 2

Von: Christian Dörre

Die PC-Version von Ubisofts-Hacker-Thriller ist endlich da. Waren unsere Befürchtungen bezüglich der Umsetzung unbegründet?

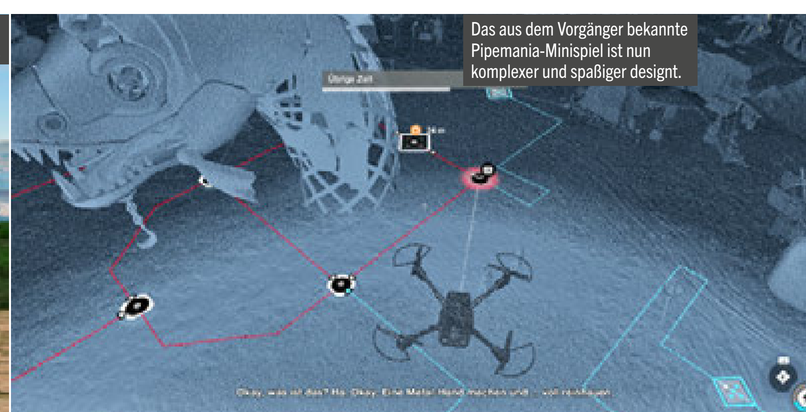
Um die Frage direkt zu beantworten: Ja, unsere Befürchtungen waren unbegründet. *Watch Dogs 2* ist ein sehr guter PC-Port geworden, der zwar relativ Hardware-hungrig ist, aber mit vielen Einstellungsmöglichkeiten glänzt, um das Spiel hervorragend auf die Spezifikationen moderner Rechner anzupassen. Überhaupt präsentiert sich die Fassung für den Rechenknecht vorbildlich. Über die gesamte Story-Spielzeit von etwa 20 Stunden kamen während unseres Tests weder grobe Bugs oder gar Abstürze vor. Lediglich bei Werbung im Radio wechselte manchmal die Sprachausgabe von deutsch auf die ebenfalls installierte englische Originalversion. Dieses kleine Fehlerchen vermiest aber natürlich nicht den Spielspaß und dürfte schnell per Patch beseitigt werden.

So geht ein PC-Port

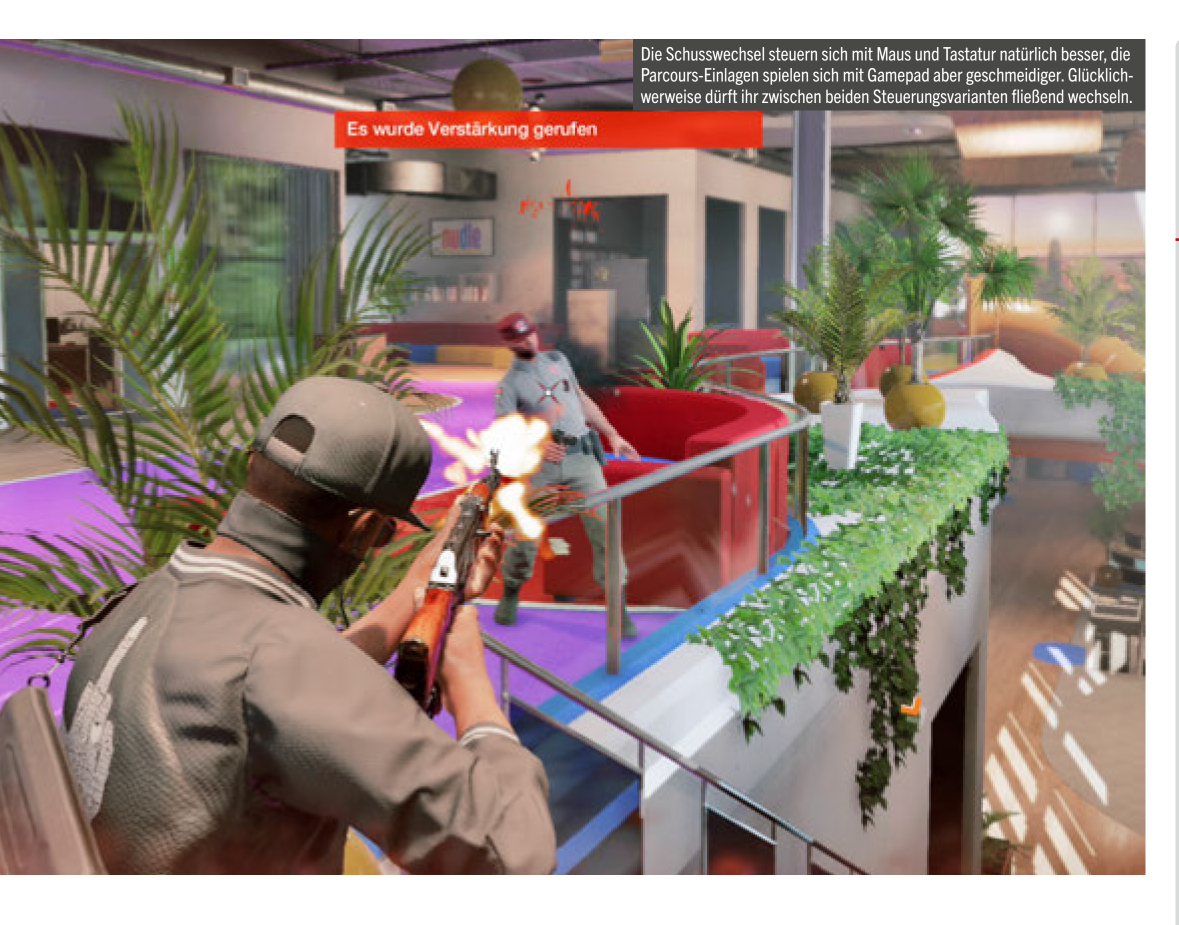
Überhaupt macht die Umsetzung für den PC einen richtig gelungenen Eindruck. Wer ein Debakel à la *Mafia 3* erwartet hat, darf also beruhigt aufatmen. Die PC-Version von *Watch Dogs 2* verlangt zwar einiges an Leistung und bringt auf Ultra-Einstellungen selbst High-End-Rechner ins Schwitzen, viele mögliche Feinjustierungen sorgen aber dafür, dass man schnell die richtigen Einstellungen für seinen Rechner findet. Auf unserem Testrechner mit i7-4790 CPU @ 3,60 GHz, einer GeForce GTX 980 und 16 GB RAM lief das Spiel auf sehr hohen Einstellungen jederzeit absolut flüssig. Die Ruckler beim Autofahren auf den auf 30 fps begrenzten Konsolen sind damit natürlich passé. Insgesamt sieht *Watch Dogs 2* knackiger und feiner aus als auf PS4 und Xbox One. Wer das Bild noch schärfer haben möchte, darf zudem das Temporal Filtering ausschalten, was jedoch ordentlich Performance frisst. PC-exklusiv lässt sich sogar der typische San-Francisco-Nebel einschalten, welcher der Stadt einen noch originalgetreueren Look



Die Weitsicht ist trotz einstellbarem Bay-Area-Nebel auf dem PC herausragend gut gelungen.



Das aus dem Vorgänger bekannte Pipemania-Minispiel ist nun komplexer und spaßiger designt.



Die Schusswechsel steuern sich mit Maus und Tastatur natürlich besser, die Parcours-Einlagen spielen sich mit Gamepad aber geschmeidiger. Glücklicherweise dürft ihr zwischen beiden Steuerungsvarianten fließend wechseln.

verleiht. Aber auch das zerrt ordentlich an der Leistung. Lobend erwähnen müssen wir zudem die frei belegbare Maus- und Tastatur-Steuerung. So lässt sich selbst das schnelle Parcours-Gameplay richtig gut steuern. Wer dennoch lieber auf das Gamepad wechseln möchte, freut sich, dass dies ohne zusätzliche Einstellungen sofort möglich ist. Einfach Controller anstöpseln, auf eine Taste drücken und schon passt sich das Interface automatisch an. Das ist absolut vorbildlich, da sich Schießereien mit Maus und Tastatur natürlich genauer steuern lassen als mit dem Gamepad, das Autofahren durch das schön gestaltete San Francisco aber mit dem Controller besser von der Hand geht. Die schnellen Parcours-Abschnitte funktionieren mit Maus und Tastatur ordentlich, doch auch hier war das Gamepad unser Favorit, da sich die Sprünge unserer Spielfigur damit ein wenig geschmeidiger steuern lassen. Insgesamt lässt sich also sagen, dass sich die Wartezeit auf die PC-Umsetzung gelohnt hat.

Kein Schaden ohne Freude

Abgesehen von der Technik bietet *Watch Dogs 2* auf dem PC selbstverständlich die gleichen Stärken und Schwächen wie die im letzten Heft besprochene Konsolenfassung. Das Gameplay und vor allem die Hacking-Möglichkeiten wurden im Vergleich zum Vorgänger ordentlich aufgewertet. Der neue Protagonist Marcus Holloway kann nun viel mehr Objekte manipulieren und sogar arglose Wachen in deren Nähe locken. Zudem darf man Fahrzeuge rudimentär fernsteuern. Wenn man aus sicherer Entfernung beobachtet, wie ein Gegner vor einem parkenden PKW steht, drückt man nur kurz auf das virtuelle Smartphone unseres Helden und schon wird die Wache über den Haufen gefahren. So kommt eindeutig mehr Schadenfreude auf als noch im ersten Teil. Unser Gemeinheits-Highlight war es jedoch, wenn wir Feinde oder auch friedliche Zivilisten als verräterische Gang-Mitglieder brandmarkten oder auf die Fahndungsliste der Polizei setzten. Nun brauchten wir nur noch abwarten, bis Cops oder Gangster unser Opfer heimsuchten und aus dem Verkehr zogen. Wirkten die aufrüstbaren Hacking-Möglichkeiten im Vorgänger oftmals aufgesetzt noch, gliedern sie sich nun viel besser in das Spiel ein.

Kreativität contra Ubisoft

Allerdings hat *Watch Dogs 2* auch einige Probleme, die man mittlerweile als Ubisoft-typisch klassifizieren kann: Eine öde Story, schlecht geschriebene Charaktere und Missionen, die nur altbekannten Open-World-Einheitsbrei bieten. Der neue Ansatz, sich nicht mehr ganz so ernst zu nehmen und hippe Figuren einzubauen, ist gar nicht so übel, leider sind sämtliche Charaktere jedoch miserabel gezeichnet und dank eines schwachen Bösewichts, der kaum in Erscheinung tritt, nimmt die wirr und ohne roten Faden erzählte Story nie so richtig Fahrt auf. Die Missionen ähneln sich oft wie ein Ei dem anderen: Man betritt ein bewachtes Gebiet und muss Daten stehlen. Immer und immer wieder. Selbst Aufträge mit einem eigentlich kreativen Ansatz münden immer in austauschbaren Missionsabläufen wie Checkpointrennen oder einer weiteren Infiltration. So lässt *Watch Dogs 2* genau wie der Vorgänger andauernd massenweise Potenzial liegen. Die typische Ubisoft-Open-World-Formel steht diesem guten Spiel eindeutig im Weg. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Sehr gute PC-Umsetzung für ein ordentliches Spiel!"

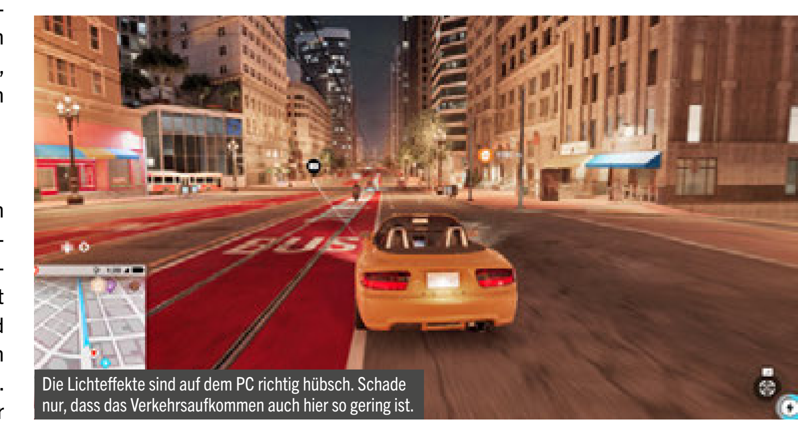
Für die Umsetzung der PC-Version muss man Ubisoft wirklich loben. Der Titel frisst zwar ordentlich Ressourcen, doch durch die vielen Einstellungsmöglichkeiten erlangen Besitzer potenter Rechner auch eine starke Performance. Zudem funktioniert der Wechsel zwischen Maus und Tastatur und Gamepad absolut reibungslos. An diesem Port sollten sich andere Hersteller ein Beispiel nehmen (2K, wir schauen in eure Richtung). Das Spiel selbst bleibt jedoch, wie schon die Konsolenfassungen zeigten, hinter seinen Möglichkeiten zurück. So langsam muss man sich wirklich fragen, warum Ubisoft sich schon seit Jahren so sehr weigert, vernünftige Autoren einzustellen. Die Figuren sind allesamt charakterlose Hüllen, auf die schnell ein Klischee projiziert wurde, und bei der Story hat man sich noch weniger Mühe gegeben. Zudem macht man in den Missionen eigentlich immer wieder dasselbe. Das Gameplay ist zwar super rund, aber ohne jegliche Kreativität reicht das einfach nicht, um heutzutage in den „sehr guten" Bereich vorzurücken. Ubisoft muss endlich mal aufhören, Spiele nach dem immergleichen Muster zu gestalten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele coole, aufrüstbare Hacking-Fähigkeiten
- ➕ Grandioses Setting, toll gestaltete Bay Area
- ➕ Sehr guter Soundtrack
- ➕ Schöne Lichteffekte
- ➕ Starke PC-Umsetzung mit vielen Einstellungsmöglichkeiten
- ➖ Kaum Nebenbeschäftigungen
- ➖ Viel verschenktes Potenzial
- ➖ Schlecht geschriebene Charaktere
- ➖ Öde, oftmals zusammenhanglose Geschichte
- ➖ Wenig Abwechslung im Missionsdesign



WERTUNG 78



Die Lichteffekte sind auf dem PC richtig hübsch. Schade nur, dass das Verkehrsaufkommen auch hier so gering ist.

Steep

Die abwechslungsreichen und gefährlichen Strecken sorgen dafür, dass ihr ständig unter Adrenalin steht.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 02. Dezember 2016
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 0 Jahren

Wenn diese Berge rufen, folgen wir gerne. Ubisofts Extremsporttitel macht jede Menge Spaß, auch wenn das Konzept nicht immer aufgeht.

Von: Christian Dörre

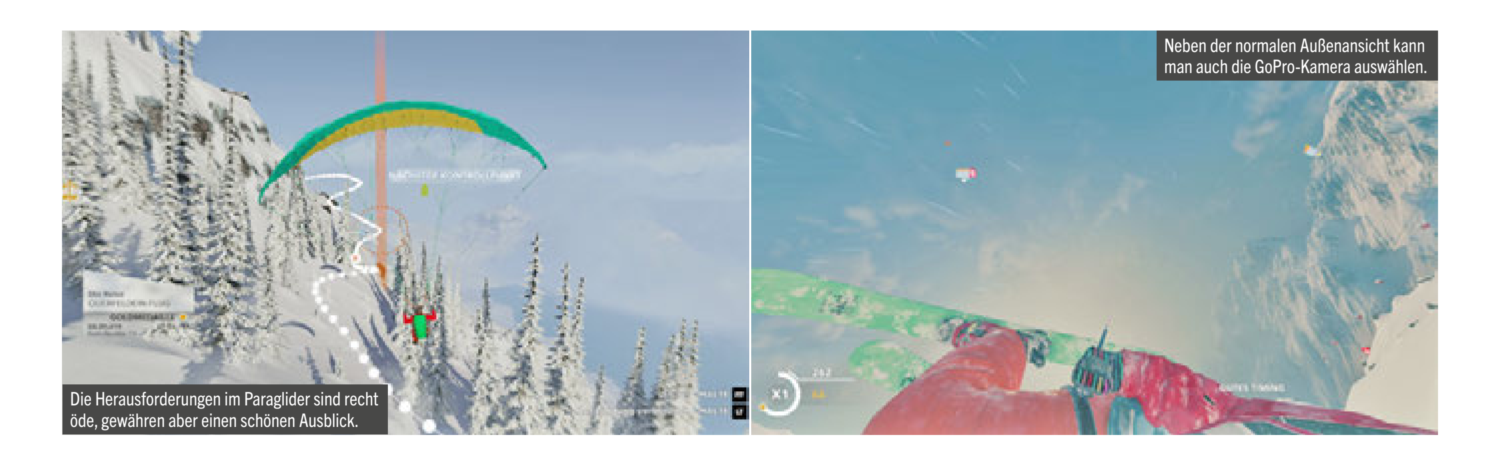
Ende der 90er und Anfang der 2000er gab es einen regelrechten Boom von Trendsportspielen. Ob nun Skateboarding, Snowboarding, Inline-Skating, BMX oder gar Wakeboarding – zu so ziemlich jedem Trend- oder Extremsport, konnte man das passende Spiel erwerben. Vor allem Activision hatte mit seiner Reihe zur Rollbrett-Legende Tony Hawk eine Goldader aufgetan. Mitte der 2000er dümpelte dann aber selbst die ehemalige Vorzeige-Serie ideenlos dahin und wurde mit dem Plastikschrott *Ride* und *Shred* gänzlich ad absurdum geführt, bevor man mehrere Jahre die Produktion neuer Titel einstellte. Als dann im letzten Jahr Tony Hawk mit dem katastrophalen *Pro Skater 5* sein desaströses Comeback feierte, schien das Genre seinen letzten Atemzug gemacht zu haben. So dachte man zumindest bis zur diesjährigen E3. Dort kündigte Ubisoft nämlich vollkommen überraschend das Trend- und Extremsportspiel *Steep* an, welches mit seinem frischen Konzept überzeugte.

Hinfort mit Konventionen!

Außer dem Genre hat *Steep* nämlich nichts mit den alten Trendsportspielen gemein. Ubisofts Schneespektakel setzt auf eine offene Welt, bestehend aus vier Alpenregionen, in denen ihr auf insgesamt sechs Bergen vollkommen frei herumkraxeln dürft. Unter anderem darf man den Ortler besteigen, den monströsen Mont Blanc heruntersausen oder versuchen, die Nordwand des Matterhorns zu bezwingen. Dabei seid ihr jedoch nicht nur auf eine Sportart beschränkt, sondern dürft zwischen Skiern, Snowboard, Paraglider und Wingsuit wechseln. Zudem macht ihr euch per pedes auf die Suche nach grau eingefärbten Gebieten. Habt ihr eines erspäht und seid nicht weiter als einen Kilometer vom Ziel entfernt, zückt ihr euer Fernglas und schaltet dort so eine neue Dropzone frei. Per Druck auf die B-Taste zoomt ihr nämlich heraus und könnt euch das komplette Gebirge anschauen. Dropzones sind in dieser Bergpanorama-Ansicht markiert und ihr könnt euch direkt dort absetzen lassen. *Steep* ist dennoch kein reines Explorations-Spiel, sondern bietet zu jeder Extremsportart verschiedene Herausforderungen, in denen ihr versuchen sollt, eine Goldmedaille zu erringen. Diese freigeschalteten Challenges lassen sich sofort über das Bergpanorama anwählen. Ihr müsst euch also nie auf die Suche nach einem Lift machen oder gar den ganzen Berg wieder hochklet-



Für sämtliche Aktionen erhaltet ihr Erfahrungspunkte und Auszeichnungen – egal ob ihr einen Stunt ausführt oder nur hinfallt.

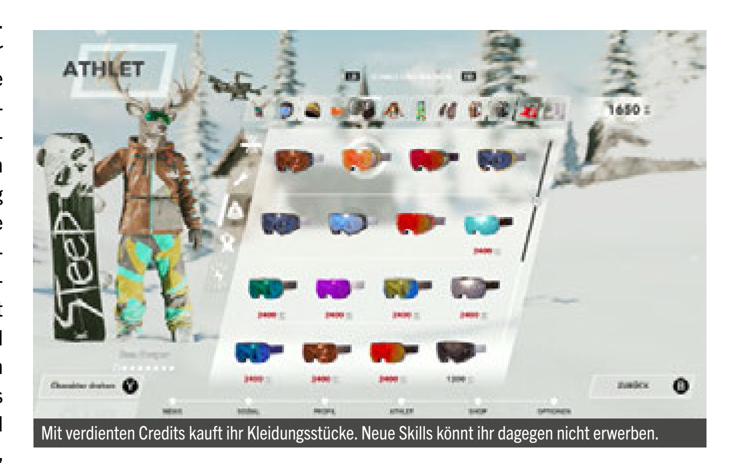

Die Herausforderungen im Paraglider sind recht öde, gewähren aber einen schönen Ausblick.

Neben der normalen Außenansicht kann man auch die GoPro-Kamera auswählen.

tern. Doch nicht nur im Spielaufbau unterscheidet sich *Steep* von all seinen geistigen Vorgängern aus dem Genre. Die Entwickler von Ubisoft Annecy sehen ihren Titel vor allem als Multiplayer-Spiel und setzen deshalb auf die von vielen Spielern skeptisch beäugte Always-on-Masche. Sprich: Ihr müsst beim Spielen von *Steep* immer mit dem Internet verbunden sein, da sonst das angestrebte Konzept eines nahtlosen Mehrspieler-Modus nicht funktionieren würde. Schade nur, dass dieser Vorsatz trotz des Online-Zwangs nicht so recht zündet.

Singles(pieler) in Ihrer Nähe!

Die Multiplayer-Komponente soll eigentlich so funktionieren, dass die Spieler die gleiche Welt teilen. Trefft ihr auf andere *Steep*-Zocker, könnt ihr euch per Druck auf die X-Taste zu einer Gruppe von bis zu vier Leuten zusammenschließen und die Spielwelt erkunden oder euch in den Challenges messen. In der Theorie mag das Konzept ganz gut sein, nur leider funktioniert es nicht, wie geplant. In den ersten zwei Tagen nach Release fanden wir noch genügend andere Spieler, die jedoch unsere Einladung zu Multiplayer-Sessions in den meisten Fällen ablehnten. In den darauf folgenden Tagen verirrten sich aber nur ein, zwei oder gar kein anderer Zocker ins Gebirge. Der als Multiplayer-Wettbewerb geplante Titel entwickelt sich somit zum Einzelspieler-Erlebnis mit Online-Zwang. Hier hat der französische Publisher wohl die Interessen der Zielgruppe falsch eingeschätzt. Das ist besonders schade, da durch das gescheiterte ursprüngliche Konzept auch das Singleplayer-Erlebnis ein wenig leidet. Für jede abgeschlossene Challenge, jeden Stunt, ja sogar jeden Sturz bekommt ihr Erfahrungspunkte, steigt im Level auf, schaltet neue Herausforderungen frei und erhaltet Credits, mit denen sich neue Kleidungsstücke, Snowboards und Skier kaufen lassen. Diese sind jedoch rein kosmetischer Natur, neue Fähigkeiten oder irgendeine Verbesserung bekommt ihr dadurch nicht. Auch neue Tricks lassen sich nicht freischalten. Eure Spielfigur besitzt also über die gesamte Spielzeit dieselben Fähigkeiten. Mit Blick auf den angestrebten Multiplayer-Aspekt ergibt das durchaus Sinn, da man wohl Zocker mit niedrigem Level in den Challenges nicht benachteiligen wollte. In der letztendlichen Realität als einsamer Wolf wirkt dies dann aber doch nicht mehr so durchdacht. Trotz Levelaufstieges gibt es schließlich keinen spielerischen Fortschritt.



Mit verdienten Credits kauft ihr Kleidungsstücke. Neue Skills könnt ihr dagegen nicht erwerben.

Dann eben solo

Ein schlechtes Spiel ist *Steep* aber trotzdem nicht. Die Berge sind mit so vielen Herausforderungen bepflastert, dass man andere Zocker erst mal nicht vermisst. Wenn man frei in der riesigen Spielwelt rumgeistert, darf man in einem praktischen Ring-Menü jederzeit auswählen, mit welcher Sportausrüstung man unterwegs sein möchte. Dafür muss man aber zuvor komplett zum Stillstand kommen. Stunts, bei denen man beispielsweise einen Snowboard-Trick mit einem Wingsuit-Looping verbindet, sind nicht möglich. *Steep* ist sowohl bei der Präsentation als auch beim Gameplay geerdeter als frühere Trendsporttitel, in denen man geradezu absurde Kombos hinlegen konnte. Die Herausforderungen beschränken sich deshalb auch immer auf eine Extremsportart. Schon auf der Karte könnt ihr sofort einsehen, ob hier eure Fähigkeiten im Wingsuit, als Paraglider, mit den Skiern oder auf dem Snowboard gefragt sind. Zudem wird auch immer direkt der Schwierigkeitsgrad der jeweiligen Challenge angezeigt. Sollte dort „Mittel“ oder gar „Schwer“ stehen, könnt ihr euch sicher sein, dass ihr, wenn ihr nicht gerade Glück habt oder euch die Strecke besonders gut liegt, mehrere Versuche brauchen werdet, um eine Medaille abzustauben. Die Herausforderungen sind oftmals richtig knackig und verlangen von euch, dass ihr die Strecke im Trial&Error-Verfahren auswendig lernt, weswegen jedoch niemals Frust aufkommt. Die Wettbewerbe



Die Wingsuit-Challenges sind teilweise knackig schwer und führen durch verschlungene Täler sowie durch Felsspalten hindurch.



Oft sollt ihr, während ihr an einer Felswand hinabsegelt, tollkühne Tricks ausführen. Das sorgt für einen deftigen Adrenalinkick.

sind durchaus fair – zudem dürft ihr euch per Druck auf Y immer wieder sofort und ohne Ladezeit zum Start der Challenge zurücksetzen lassen. Besonders bei den Wingsuit-Herausforderungen werdet ihr diese Möglichkeit zu schätzen wissen. Dort stürzt ihr euch mit einem Wahnsinnstempo zum Beispiel eine Felswand herunter, berührt mit dem Bauch fast den Boden und schwenkt blitzschnell herum in eine Höhle, durch die ihr euch millimetergenau hindurchnavigieren müsst, da schon die geringste Abweichung von der (eingeblendeten) Ideallinie mit Knochenbrüchen für eure Spielfigur endet. Wem das noch nicht genug Adrenalinkick ist, der aktiviert die GoPro-Kamera und spielt nun aus der Ego-Perspektive. Wir waren selten so froh, dass ein Spiel keine VR-Unterstützung hat. Die Abschnitte als virtuelles Flughörnchen sind mit ihrer Rasanz unsere Highlights in *Steep*. Vor allem auch, weil die Steuerung hier super funktioniert. Die Snowboard- und Ski-Challenges machen ebenfalls jede Menge Spaß, obwohl ihr euch eigentlich nur Checkpointrennen mit Geistern liefert oder versucht, mit Tricks eine gewisse Punktzahl zu erreichen. Die Geschwindigkeit ist stets hoch und die Strecken sind wunderbar abwechslungsreich. Wer einmal einen fünffachen Salto von der Nordwand gesprungen ist, kommt aus dem Grinsen so schnell nicht mehr heraus. Leider ist die Tricksteuerung per rechter Schultertaste und den beiden Analogsticks manchmal ein wenig zickig und reagiert nicht ganz so, wie man es eigentlich wollte. Obwohl es weniger Trick-Möglichkeiten als bei alten Trendsporttiteln gibt, braucht man ein wenig Übung, bis man die Bewegungen richtig kontrollieren kann. Blöd ist allerdings, dass es keine Grinds im Trick-Repertoire gibt und die Wettbewerbe beim Paragliding öde sind. Da letztgenannte Challenges aber relativ zügig abgehakt sind, macht *Steep* dennoch über einige Stunden richtig Laune. Es wird einem nichts vorgeschrieben, man sammelt Medaillen in Wettbewerben, man erkundet die herrlich gestaltete Natur, man macht einfach nur, worauf man gerade Lust hat. Etwa 15 Stunden motiviert der Titel mit diesem Konzept. Doch habt ihr dann das Maximallevel 25 erreicht und alle Challenges gespielt, ist plötzlich die Luft raus. Durch das nicht funktionierende Online-Konzept fehlt es hier dann einfach an Content. Da kann die Welt noch so riesig sein. ❑



Bei den Berg-Challenges soll euch vor allem die einzigartige Atmosphäre des jeweiligen Berges vermittelt werden.

MEINE MEINUNG

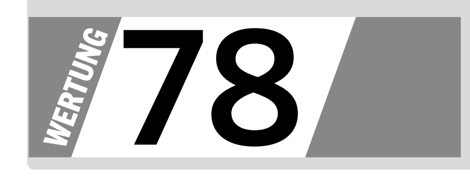
Christian Dörre

„Cooles, aber nicht ganz durchdachtes Extremsportspiel."

Nach einigen Stunden mit Ubisofts Winterwunderland war ich mir meines Fazits schon sicher: *Steep* ist mein Überraschungs-Hit des Jahres! Ein paar Stunden später und meine Meinung änderte sich doch noch ein wenig. Ich finde *Steep* immer noch klasse, aber aus der Hit-Region hat sich der Titel doch noch rausmanövriert. Das Online-Konzept funktioniert nicht so, wie die Entwickler es sich vorgestellt haben, und nach etwa 15 Stunden gibt es keine neuen Challenges und somit auch keine Spielmotivation mehr. Die Spielwelt ist riesig, der Inhalt dafür zu wenig. Schade, denn bis dahin hat mich *Steep* richtig gut unterhalten. Es nimmt einen nie an der Hand und weckte mit seinen knackigen Herausforderungen trotzdem den Ehrgeiz in mir. Es ist geradezu herausragend, dass ein Spiel, das scheinbar so zwanglos daherkommt, trotzdem so motivierend ist. Blöd, dass dann irgendwann (ohne großes Finale) plötzlich die Luft raus ist. Der Wiederspielwert ist aufgrund des kleinen Trick-Repertoires und keinerlei Verbesserungsmöglichkeiten auch eher gering.

PRO UND CONTRA

- ＋ Riesige, toll gestaltete Spielwelt
- ＋ Motivierende, teils richtig knackige Challenges
- ＋ Wunderschöne Bergpanoramen
- ＋ Zwangloses Spielprinzip
- ＋ Grandioser Wingsuit
- ＋ Abwechslungsreiches Streckendesign bei Challenges
- − Always-on-Multiplayer-Konzept geht nicht auf
- − Langweiliges Paragliding
- − Keine Aufrüstmöglichkeiten
- − Überschaubares Trick-Repertoire, keine Grinds
- − Zu wenig Inhalt für die Größe der Spielwelt



Transport Fever



Mit der BigBoy durch den wilden Westen. Neben Europa gibt es auch Amerika als Szenario.

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Urban Games
Publisher: Gambitious Digital Entertainment
Erscheinungsdatum: 8. November 2016
Preis: ca. € 32,-
USK: ab 0 Jahren

Gleise legen, Industrien verbinden, Personen transportieren. Ganz im Stile des ehrwürdigen *Transport Tycoon*, gewürzt mit einer Prise Modellbahn-Feeling.

Von: Matthias Dammes

Für uns ist es selbstverständlich, dass wir im Supermarkt zu jeder Zeit alle möglichen Waren vorfinden, dass die nächste PC Games pünktlich im Briefkasten landet und wir mit verschiedensten Verkehrsmitteln täglich überallhin kommen. Doch dahinter steckt eine ausgeklügelte Vernetzung von Infrastruktur und Logistik, mit der häufig lange Produktionsketten betrieben werden.

Auch verschiedenste Videospiele haben sich bereits mit diesem Thema beschäftigt. Das Aushängeschild in dieser Kategorie ist auch heute noch der *Transport Tycoon* von Chris Sawyer aus dem Jahre 1994. Mit *Transport Fever* wagen nun die Schweizer Entwickler von Urban Games einen erneuten Versuch, an diesem Thron zu rütteln.

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft

Aufgabe ist es, Städte und Industrien mit verschiedensten Verkehrsmitteln sinnvoll zu vernetzen. Neben den bekannten Schienen- und Straßenfahrzeugen aus dem Vorgänger *Train Fever* setzt euer Transportunternehmen diesmal auch auf Schiffe und Flugzeuge. Zu Wasser lassen sich Personen, Güter und große Mengen, dafür aber mit langsamer Geschwindigkeit von A nach B schaffen. Im Luftverkehr stehen dagegen leider nur Personentransporte zur Verfügung.

Für ein funktionierendes Transportnetz errichtet ihr Umschlagplätze, Bahnhöfe, Gleise und Fahrzeugdepots. Besonders das Verlegen der Schienen wird dabei gerne mal zur Fummelarbeit, denn beim Anlegen von Weichen zickt das System gerne mal rum. Außerdem leidet das Spiel unter deutlichem Performance-Verlust, wenn man sehr lange Strecken versucht an einem Stück zu bauen.

Es ist aber ohnehin empfehlenswert, die Gleisanlagen mit kurzen Segmenten auszubauen. Auf diese Weise kann sich die Trasse den Höhenänderungen des Geländes besser anpassen. Die Kosten fallen dann deutlich geringer aus, als wenn sich das System eigenständig mit Tunneln und Brücken den Weg des geringsten Widerstands sucht. Ähnliches gilt für den Straßenbau, der aber viel seltener nötig ist, da die Karten bereits über ein Straßennetz zwischen Städten und Industrien verfügen. Die Ortschaften erweitern ihr Netz außerdem durch ihr dynamisches Wachstum.

Vom Erz bis zur Maschine

Bei der Errichtung eures Handelsimperiums kommt es aber nicht nur darauf an, einfach Städte miteinander zu verbinden und ein paar Fabriken anzuschließen: Jede Stadt besteht aus Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten und alle drei Bereiche stellen eigene Ansprüche. In Wohngebieten ist es den Bewohnern wichtig, auf Transportmittel zurückgreifen zu können, welche die Leute zur Arbeit, zum Einkaufen oder zu Bahnhof/Flughafen für Reisen in andere Städte bringen.

Gewerbegebiete benötigen Werkzeuge, Lebensmittel und Waren für Wachstum. Im Industriegebiet findet man dagegen Abnehmer für Baumaterial, Maschinen und Treibstoff. Bei diesen sechs Gütern handelt es sich um die Endproduk-



Frei verschiebbare Fenster helfen, Fahrzeuge und die eigenen Linien im Auge zu behalten.

Über 120 detaillierte Fahrzeuge der letzten 150 Jahre bietet das Spiel. Da ist für jeden etwas dabei.


Gemächlich Reisende können sich jetzt auch per Schiff von A nach B schippern lassen.

te der Produktionsketten, die es aufzubauen gilt. Um zum Beispiel Maschinen liefern zu können, muss zunächst die Maschinenfabrik mit Stahl und Brettern oder wahlweise mit Stahl und Kunststoff beliefert werden.

Für Stahl heißt es wiederum, Eisenerz und Kohle von entsprechenden Minen zum Stahlwerk zu karren. Bretter entstehen im Sägewerk, das mit Baumstämmen beliefert werden will. Kunststoff stellen wir in einer Chemiefabrik, wahlweise aus Rohöl oder Getreide, her. Um bereits die Nachfrage nach einem der sechs Endprodukte einer Stadt zu bedienen, wird also eine ausgeklügelte Logistik zwischen verschiedensten Industriebetrieben benötigt.

Dabei muss auch auf eine gleichmäßige Anbindung aller benötigten Betriebe geachtet werden. Wenn vom Stahlwerk zum Beispiel nicht genügend Stahl abtransportiert wird, fahren nach einiger Zeit auch die Eisenerz- und Kohle-Minen ihre Produktion runter, weil die Nachfrage nach Rohstoffen im Stahlwerk zurückgeht. Ist ein reibungsloser Abtransport der Produkte gewährleistet, können die Betriebe wiederum auch in mehreren Stufen aufsteigen. Dadurch werden die Produktion und damit auch die Nachfrage nach Rohmaterial erhöht.

Durch Amerika und Europa

Neben dem lange motivierenden, freien Spielmodus bietet *Transport Fever* auch zwei herausfordernde Kampagnen. In jeweils sieben speziell entworfenen Missionen führt das Spiel durch die Transportgeschichte von Amerika und Europa. Ob beim Bau des Gotthard-Tunnels, der Aushebung des Panama-Kanals oder der ersten transkontinentalen Eisenbahn der USA, die Aufgaben stellen stets spannende Herausforderungen dar.

Zusätzlich gibt es in jeder Mission fünf sogenannte Medaillenziele, die das Erreichen des eigentlichen Ziels deutlich erschweren. Um zum Beispiel nicht auf Kredite angewiesen zu sein oder eine Aufgabe vor einem bestimmten Datum abgeschlossen zu haben, bedarf es genauer Planung. Die kleinen Rahmenhandlungen der Missionen und die einzelnen Zwischenziele werden von sehr guten deutschen Sprechern vorgetragen.

Modellbahn-Flair

Technisch unterschiedet sich *Transport Fever* kaum von seinem Vorgänger. Die Landschaften wirken noch immer recht öde und leer. Dafür überzeugt das Spiel vor allem mit der Darstellung der Fahrzeuge. Züge, Lastkraftwagen und Trams könnten direkt aus einem Modellbahn-Set von Märklin stammen. Dieses Flair ist es dann auch, das eine große Faszination des Spiels ausmacht.

Immer neue Strecken verlegen, die Bahnhöfe intelligent vernetzen und mit Signalen für die richtige Routenführung sorgen, macht genauso viel Spaß wie seinerzeit auf Opas Dachboden mit einer echten Modellbahn. Hinzu kommt in der virtuellen Variante allerdings die wirtschaftliche Komponente. Die Strecken müssen sich also auch rentieren, um genug Geld für den nächsten Ausbau abzuwerfen. Aber manchmal ist es auch einfach nur angenehm, sich zurückzulehnen und seinen Zügen beim Fahren zuzuschauen. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Einsteigen bitte und Vorsicht an der Bahnsteigkante!"

Ich hatte schon mit *Train Fever* meinen Spaß. Nicht weil es eine herausragende Wirtschaftssimulation war, sondern weil ich gerne schicke Gleisanlagen entworfen und meinen Zügen beim Fahren zugeschaut habe. *Transport Fever* bietet mir mit den neuen Verkehrsmitteln zu Wasser und in der Luft, dem verbesserten Wirtschaftssystem und vor allem der herausfordernden Kampagne nun noch deutlich mehr. Allein alle Missionen zu bewältigen hält mich viele Stunden bei der Stange. Für die Umsetzung meiner Modellbahn-Träume bietet der freie Modus dann genügend Platz für Entfaltung. Außerdem ist die von Beginn an vorhandene, offizielle Mod-Unterstützung mit Steam-Workshop zu loben. Ob real nachgebaute Bahnhöfe, Lokomotiven, die es so im Spiel nicht gibt, oder neue Streckenelemente, hier werde ich fündig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tutorial für Einsteiger
- ➕ Drei Geschwindigkeiten und Pausenmodus
- ➕ Transportvielfalt zu Land, Wasser und Luft
- ➕ Umfangreicher Fuhrpark
- ➕ Gute Simulation der Waren- und Personenzirkulation
- ➕ Drei Schwierigkeitsgrade
- ➕ Modellbahn-Flair lädt zum Zuschauen ein
- ➕ Dynamisch wachsende Städte
- ➕ 2 motivierende Kampagnen
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Offizielle Mod-Unterstützung
- ➖ Gleisbau mitunter etwas fummelig
- ➖ Öde Landschaften
- ➖ Performance-Einbrüche, z.B. beim Gleisbau
- ➖ Flugverkehr nur für Passagiere
- ➖ Interface wirkt schnell unaufgeräumt
- ➖ Fahrstuhl-Musik




Ebenfalls neu: Luftverkehr. Hier ist eine Concord gerade im Anflug auf den Flughafen.


Mit der Lieferung von Endprodukten sorgt ihr für Wohlstand und kurbelt das Wachstum der Stadt an.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Tripwire Interactive
Publisher: Deep Silver
Erscheinungsdatum: 18. November 2016
Preis: ca. € 35,-
USK: ab 18 Jahren

Killing Floor 2

Von: Matti Sandqvist

Damit haben wir nicht gerechnet: Tripwire Interactives Zombie-Koop-Shooter ist ein Geheimtipp!

Eine veraltete Grafik-Engine, ein weithin für Spieler unbekanntes Entwicklerstudio, ein mehr als austauschbares Setting und obendrein miese Nutzerwertungen für die Early-Access-Version auf Steam – eigentlich spricht so viel gegen *Killing Floor 2*, dass man als erfahrener Gamer lieber einen großen Bogen um die einfach gestrickten Zombie-Schießereien macht. Aber der Ersteindruck täuscht, wie wir beim Test von Tripwire Interactives vermeintlichem Machwerk feststellen mussten. Vielmehr liefert das kleine amerikanische Studio ein wahrhaftes Mehrspielerbrett ab, das so richtig Laune macht!

Blutige Angelegenheit

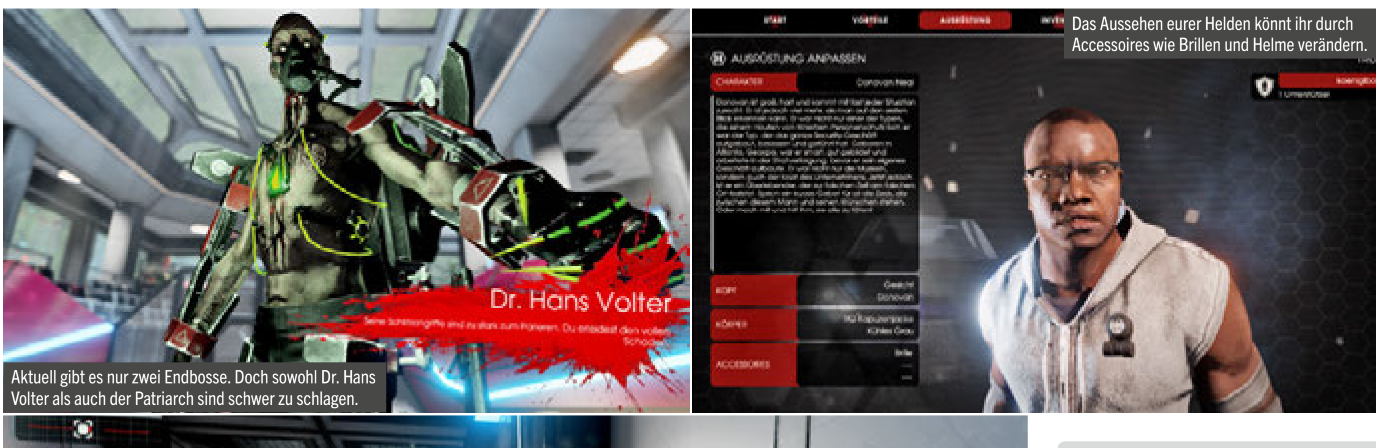
Doch was macht die Faszination von *Killing Floor 2* aus? Wie bereits erwähnt, optisch sind die Kämpfe gegen Zombiewellen nicht gerade berauschend – aber dank vieler Licht-und-Schatten-Effekte auch nicht wirklich hässlich! Ebenso ist das Spielprinzip relativ simpel und zudem in ähnlicher Form bekannt aus etlichen anderen Online-Shootern: Wir kämpfen mit bis zu sechs Spielern gegen Wellen von Untoten, um am Ende gegen einen von zwei Bossen anzutreten. Je nach Modus werden dabei die Gegner nur von der KI gelenkt oder in der anderen Variante teils von anderen Spielern gesteuert. Zwischen den Wellen darf man sein Arsenal und die Panzerung in einem kleinen Shop verbessern, ähnlich wie etwa in *Counter-Strike*.

Auf den ersten Blick setzt *Killing Floor 2* lediglich in Sachen Bildschirmbrutalität echte Akzente: Im Vergleich zu anderen Shootern lassen sich die Untoten deutlich blutiger und zudem etwas individueller abschlachten. Außerdem bleiben die Leichen über die ganze Partie auf dem Boden liegen. In allen anderen Belangen – sei es etwa der passend rockige Soundtrack, die große Auswahl an wuchtigen Waffen oder das motivierende Klassensystem – erfindet *Killing Floor 2* das Genre beileibe nicht neu.


Erst auf den höheren Schwierigkeitsgraden kommt es zwingend auf gutes Zusammenspielen an.



Zwischen den Runden könnt ihr euch neue Waffen leisten. Dabei hat man unabhängig von der Klasse Zugriff auf das gesamte Arsenal.



Aktuell gibt es nur zwei Endbosse. Doch sowohl Dr. Hans Volter als auch der Patriarch sind schwer zu schlagen.

Das Aussehen eurer Helden könnt ihr durch Accessoires wie Brillen und Helme verändern.



Man sollte immer sparsam mit der Munition umgehen – sonst droht wie hier der Bildschirmtod.

Einfach, aber gut!
Das hört sich insgesamt nicht gerade berauschend an. Aber hier kommt der Clou: Man merkt einfach, dass die Entwickler ein gutes Händchen beim Umsetzen der Materie hatten und sich insbesondere auf die wichtigen Dinge im Genre konzentriert haben – ganz nach dem Motto: „Schuster, bleib bei deinen Leisten!“.

So ist zum Beispiel das Design der zwölf relativ großen Karten fast makellos. Auf jeder Map gibt es zur Genüge enge Stellen, an denen es zu harten Kämpfen kommt, aber ebenso existieren reichlich Rückzugsmöglichkeiten und Verstecke, sodass angeschlagene Kämpfer eine Chance zum Überleben haben. Zudem bieten die Schauplätze fast jedes erdenkliche Szenario, das man sich für ein ordentliches Zombie-Gemetzel wünschen könnte. Ob ein verlassener Bauernhof, ein Laborkomplex, eine Villa oder eine Wetterstation in der Arktis, die allermeisten aus Horrorfilmen bekannten Kulissen sind mit an Bord.

Auch die Gegner-KI geht vollkommen in Ordnung. Natürlich setzt *Killing Floor 2* schon aufgrund seiner Zombie-Thematik eher auf Masse statt Klasse, aber trotzdem hat jede Untoten-Art typische Bewegungs- und Angriffsmuster, auf die man sich in den Kämpfen einstellen muss. Es gibt zum Beispiel Zeds (so heißen die Untoten im Spiel), die Schüsse aus der Nähe abwehren können, aber leicht von hinten ausgeschaltet werden können. Ebenso sind unsichtbare Zombie-Ninjas in den Umgebungen unterwegs, die man nur zu sehen bekommt, wenn sie einen angreifen.

Vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden (es gibt deren insgesamt vier) muss man als Team zusammenarbeiten, damit man tatsächlich bis zum Boss-Gegner durchkommt. Apropos: Die beiden riesigen Feinde haben es auch in sich. Bei den ersten von uns gespielten Partien kam es am Ende eher selten vor, dass „Doktor Hans Volter“ oder der „Patriarch“ besiegt wurden. Die Ursache dafür war aber meistens, dass unserem Team schlicht die Munition für die freigeschalteteten Hauptwaffen ausging und man alleine mit Pistolen und Schwertern keine so guten Chancen gegen die sich automatisch heilenden und obendrein flinken Biester hat. Trotzdem (oder gerade deshalb?) haben wir uns mit viel Eifer immer wieder aufs Neue gegen die Zombie-Wellen gestellt und wurden mit der Zeit auch tatsächlich besser. Der Grund: Irgendwann hat man die Bewegungs- und Angriffsmuster der fetten Feinde so gut verinnerlicht, dass man zum einen ihren Angriffen leicht ausweicht und zum anderen auch sparsamer mit der überlebenswichtigen Munition umgeht.

Geheimtipp
Wenn es trotz des schmalen Preises etwas an *Killing Floor 2* zu bemängeln gibt, ist es wohl die etwas zu kleine Auswahl an unterschiedlichen Gegnertypen und Bossen. Einigen Spielern könnte zudem der Versus-Überlebensmodus etwas missfallen, da es hier (jedenfalls zum Test-Zeitpunkt) noch Balancing-Probleme gibt. Doch in Anbetracht der sonstigen Qualitäten und der Tatsache, dass es sich hier um einen Koop-Shooter handelt, gehört Tripwire Interactives Titel zu den besten im Genre. Nicht weil er wirklich etwas neu macht, sondern weil *Killing Floor 2* in allen wichtigen Disziplinen eine gute bis hervorragende Figur macht. Ergo: Wer Lust auf knackige Kämpfe gegen Zombie-Horden hat, sollte hier zugreifen! ❑

MEINE MEINUNG
Matti Sandqvist

„Meine Online-Shooter-Überraschung des Jahres! “

Nachdem es mit *Battlefield 1*, *Titanfall 2* und *Call of Duty: Infinite Warfare* genügend hochklassige Online-Shooter für einen Spiele-Herbst gibt, hatte ich keine großen Erwartungen an *Killing Floor 2* – zumal das Spiel im Vorfeld eher negative Kritiken auf Steam gesammelt hatte. Doch am Ende des Tages machen mir die Kämpfe gegen Zombie-Wellen unheimlich viel Spaß – mitunter so sehr, dass ich kaum mit dem Spielen aufhören kann! Der Grund ist, dass Tripwire Interactive sich auf das Wesentliche konzentriert hat und so einen Koop-Shooter mit guten KI-Gegnern, wuchtigen Waffen und tollen Maps abliefert. Natürlich sollte man hier kein ähnlich prall gefülltes Paket wie etwa bei *Call of Duty: Infinite Warfare* erwarten, wer aber Lust auf knackige Zombie-Kämpfe mit Freunden hat, macht mit *Killing Floor 2* nichts falsch – ganz im Gegenteil! Für Einzelspieler ist Tripwires Shooter aber nur bedingt geeignet.

PRO UND CONTRA
- \+ Herausfordernde Koop-Gefechte
- \+ Klassensystem motiviert zum Weiterspielen
- \+ Mapdesign sehr gelungen
- \+ Große Auswahl an unterschiedlichen Waffen
- \+ Erst auf den höheren Schwierigkeitsgraden ist Teamplay zwingend notwendig
- \+ Dank Server-Browser findet man meistens schnell eine passende Partie
- − Für Einzelspieler kaum geeignet: Es gibt so gut wie keine Story und ebenso keine Kampagne
- − Nur zwei unterschiedliche Spielmodi
- − Balancing-Probleme im Versus-Überleben-Modus
- − Grafisch aufgrund der betagten Unreal 3 Engine optisch nur solide
- − Nur elf Gegnerarten



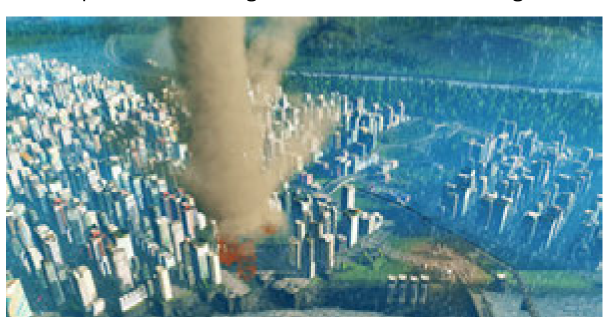
DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

CITIES: SKYLINES – NATURAL DISASTERS



Wer aufbaut, muss auch zerstören können, dachte sich Entwickler Colossal Order und widmet sich im dritten kostenpflichtigen DLC zum Preis von knapp 15 Euro den Naturkatastrophen. Von Wald- und Häuserbränden über Meteorschauer bis hin zu Tornados ist alles dabei, was Mutter Natur zu bieten hat. Wohl dem, der in eine ausgeklügelte Infrastruktur für den Katastrophenschutz investiert hat. Mit Frühwarnsystemen wie Erdbebensensor und Weltraumradar lässt sich nahendes Unheil frühzeitig erkennen. Antennenmasten liefern ausreichend Funkabdeckung, um die Bevölkerung zu warnen. Diese zieht sich dann auf Knopfdruck in vorsorglich errichtete Schutzräume zurück. Mit einer gut ausgerüsteten Katastrophenschutzeinheit wird zudem schnell auf eingetretene Unglücke reagiert. Hubschrauber und Einsatzwagen werden, wenn ausreichend vorhanden, losgeschickt, um Überlebende zu bergen und Trümmer zu beseitigen. Für euch als Stadtplaner heißt es dann, eure Metropole vor dem Zusammenbruch zu bewahren und die entstandenen Schäden wieder zu beseitigen. Die zufällig auftretenden Katastrophen lassen sich in ihrer Häufigkeit anpassen, ganz abschalten und natürlich auch manuell auslösen. Die Erweiterung fügt sich prima ins Spiel ein und stellt Stadtplaner vor neue Herausforderungen.



Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K17
Getestet in Ausgabe: 11/16
Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2017: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/16
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Ärgerlich: Die PC-Version hinkt den Konsolenfassungen optisch auch dieses Mal hinterher.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87



Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

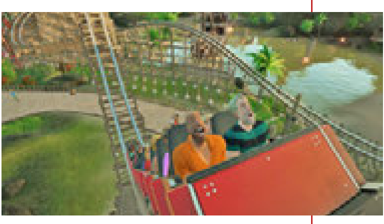
Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

NEUZUGANG

PLANET COASTER

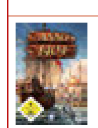
AWARD Ausgabe 01/2017 85

In der letzten Ausgabe verzichteten wir noch auf eine finale Wertung, doch mittlerweile hat sich Frontiers Park-Simulator den Gold-Award verdient. Dank des mächtigen Editors sind eurer Kreativität beim Designen neuer Achterbahnen, Geschäfte und Deko-Objekte praktisch keine Grenzen gesetzt. Trotz simpler Wirtschaft und Kampagne: *Planet Coaster* ist für uns der wahre Erbe von *Rollercoaster Tycoon* und ab sofort im Einkaufsführer zu finden.



Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

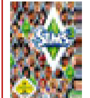
+ Anno 2070 — **Getestet in Ausgabe: 12/11**
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

NEUZUGANG



Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

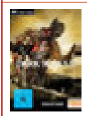
- > **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- > **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- > **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- > **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- > **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- < **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

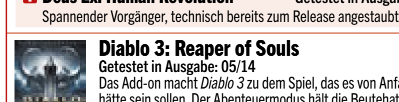


Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwartet euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85

+ Deus Ex: Human Revolution — Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

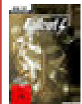


Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88

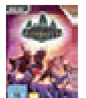
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



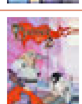
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

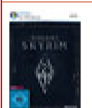


The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story, die erst im dritten Teil zu Ende erzählt wird.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

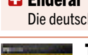
+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Vorgänger der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87



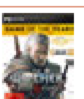
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



+ Enderal — Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-

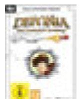


The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

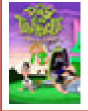


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday — Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



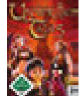
Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85



Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

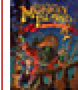


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

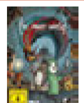


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

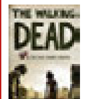
+ The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Rennspiele

Gute Rennspiele zeichnen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2016
Getestet in Ausgabe: 09/16
Trotz arcadelastiger Fahrphysik: Formel-1-Fans kommen an *F1 2016* nicht vorbei. Aufgrund der aktuellen Saisondaten und der Rückkehr des Karrieremodus deutlich besser als die Vorgänger. Der Klassik-Modus aus *F1 2013* fehlt aber immer noch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	82



Forza Horizon 3
Getestet in Ausgabe: 11/16
Der aktuell beste Fun-Racer mit einem sehr spaßigen Arcade-Fahrmodell entführt euch ins gigantische Australien, wo ihr bei abwechslungsreichen Wettbewerben antretet, aus einem riesigen Fahrzeugfundus eure Traumkarre wählt und nach Belieben tunt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

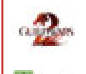
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Bioshock Infinite — Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

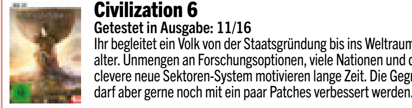
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektoren-System motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

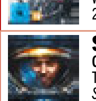
Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



NEUZUGANG

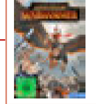
Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Experten-Team durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



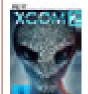
Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Total War: Warhammer
Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

MASTER OF ORION: ANTARES RACE PACK

DLC

Der solide Reboot bekam seinen ersten DLC spendiert. Für rund neun Euro erhaltet ihr das *Antares Race Pack*, das drei Rassen aus *Master of Orion 2* zurückbringt: die übernatürlich begabten Elerianer, das Händler-Bündnis der Gnolams und die religiösen Trilarianer. Jedes Volk kommt mit anderen Eigenschaften, Raumschiffdesigns und animierten Charakteren daher. Wer keine Lust auf neue Rassen hat, kann den DLC allerdings ignorieren, mehr Inhalte bietet er nämlich nicht. Stattdessen hat NGD Studios viele Verbesserungen und Neuerungen in einen kostenlosen Patch gepackt! Das Update v54.6 bringt unter anderem die aus *Master of Orion 2* bekannten Antaraner zurück, inklusive der gleichen Spielmechanik wie im Klassiker von 1996: Vor Spielstart müssen wir die Antaraner zunächst als Zufallsevent aktivieren. Dadurch öffnet sich von Zeit zu Zeit ein Portal auf der Sternenkarte, aus dem eine Antaraner-Flotte ein zufälliges System angreift. Die Attacken werden mit jedem Mal stärker. Das zwingt uns zu einer stärkeren Defensive – immerhin können die Antaraner jederzeit vor unserer Haustür stehen! Um die Aliens zu besiegen, müssen wir im letzten Spieldrittel ein Portal bauen und die Antaraner in ihrer Dimension angreifen – wenn uns das gelingt, haben wir das Spiel gewonnen. Zusätzlich fügt das Update v54.6 Helden hinzu, denen wir Flotten oder Planeten zuweisen können – im Vergleich zu einem *Endless Space 2* zwar ein rudimentäres System, aber es ist besser als nichts. Obendrein kehren neutrale Rassen zurück, die wir bestechen und für uns arbeiten lassen können. Dazu kommen viele kleine Detailanpassungen, so wurde etwa das Spionagesystem überarbeitet.

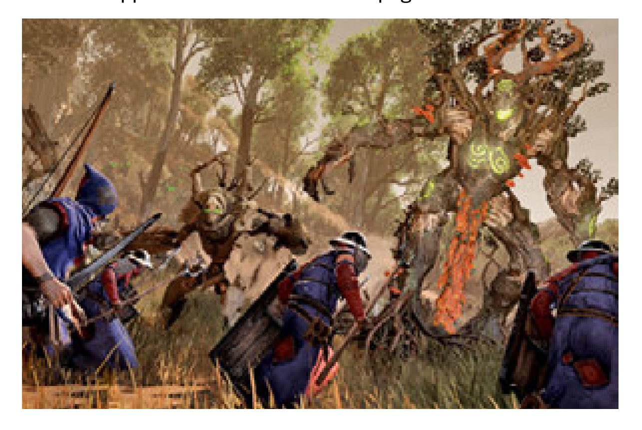


Fazit: Dank Patches ist *Master of Orion* heute ein runderes Spiel!

TOTAL WAR: WARHAMMER – REALM OF THE WOOD ELVES



Fast 18 Euro kostet das jüngste Add-on, das neben dem neuen Volk der Waldelfen auch eine frische Mini-Kampagne enthält. Der Feldzug namens „Zeit der Offenbarung“ ist das alleine aber nicht wert. Die Elfen dürfen nur innerhalb ihres Waldes Siedlungen ausbauen. Zudem müssen sie einen gewaltigen Baum im Zentrum ihres Herrschaftsgebiets beschützen und fünfstufig ausbauen. Dadurch ist ein ungewöhnlich defensives Vorgehen angebracht Dazu kommt der neue Rohstoff Bernstein, der immer knapp ist und für allerlei Elite-Einheiten, Baum-Upgrades und Technologie-Fortschritte benötigt wird. Die *Total War*-typische Expansion spielt aufgrund dieser Einschränkungen nur die zweite Geige, auch weil die Elfen-Einheiten im Kampf wenig aushalten; sie setzen auf Schnelligkeit und Fernkampf. Das macht aus den Waldelfen ein sehr spezielles, eigenständiges Volk – den hohen DLC-Preis rechtfertigt das aber noch lange nicht. Immerhin lassen sich die Spitzohren nach dem Kauf auch auf Gefechtskarten und in der großen Kampagne steuern.



Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre: Puzzlespiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Number None
Wertung: 88



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre: Jump & Run/Puzzlespiel
USK: Nicht geprüft
Publisher: Playdead
Wertung: 91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre: Sandbox-Aufbauspiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Mojang
Wertung: --



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

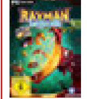
Untergenre: Puzzlespiel
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Popcap Games
Wertung: 90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

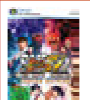
Untergenre: Puzzlespiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 95

+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89



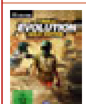
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre: Jump & Run
USK: Ab 6 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre: Beat 'em Up
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Capcom
Wertung: 92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre: Geschicklichkeit
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



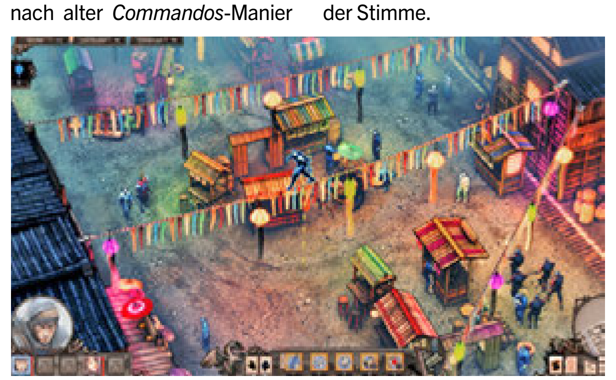
World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre: Puzzlespiel
USK: Ab 0 Jahren
Publisher: RTL Games
Wertung: 90

NEUZUGANG

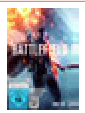
SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Mit Verspätung haben wir in der Redaktion darüber abgestimmt, ob das erste ernst zu nehmende Echtzeit-Taktikspiel seit vielen Jahren einen Platz im Einkaufsführer verdient hat. Dabei war die tolle Kombination aus interessant designten Missionen nach alter *Commandos*-Manier und einem ausgewogenen Team aus Charakteren ausschlaggebend für unsere Entscheidung. Am Ende stimmten trotz kleiner Defizite, etwa bei der Steuerung, fünf Redakteure für einen Platz im Einkaufsführer. Zwei waren dagegen, der Rest enthielt sich der Stimme.



Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



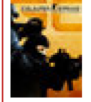
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre: Team-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 92



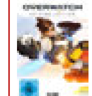
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Activision
Wertung: 88



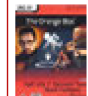
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

Untergenre: Team-Shooter
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Valve
Wertung: 85



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre: Team-Shooter
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Blizzard Entertainment
Wertung: 88



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre: Team-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 84

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

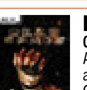
Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos
Wertung: 90

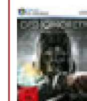


Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!
Publisher: Eidos
Wertung: 90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre: Stealth-Action
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Bethesda
Wertung: 91

+ Dishonored 2 — Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.
Publisher: Bethesda
Wertung: 91

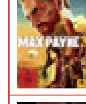


Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 95

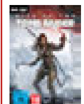
Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre: Stealth-Action
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 86



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 86

BACK IN TIME:

Zeitreisen in Spielen

Achtung, Spoiler!
Im Artikel blicken wir auf mehrere Jahrzehnte der Videospielgeschichte zurück und gehen auch auf die Handlung einiger Titel ein.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper, Stephan Petersen und Matti Sandqvist

Fehler korrigieren, Ereignisse ungeschehen machen, die kommenden Lottozahlen kennen: Zeitreisen würden uns faszinierende Möglichkeiten eröffnen. Was in der Realität nicht geht, funktioniert in Spielen und anderen Medien schon lange wunderbar.

„Komm mit mir, wenn du leben willst", raunt Terminator Arnold Schwarzenegger einer sichtlich verdutzten Sarah Connor im Science-Fiction-Filmklassiker *Terminator 2 – Tag der Abrechnung* von 1991 zu. Die Killermaschine wurde mithilfe einer Zeitmaschine in die Vergangenheit geschickt, um Sarah und ihren zehnjährigen Sohn John zu beschützen. Denn ein anderer Terminator ist ebenfalls zurückgereist, um John, den zukünftigen Anführer des menschlichen Widerstands gegen die intelligenten Maschinen, zu ermorden und somit den Ablauf der Ereignisse zu ändern.

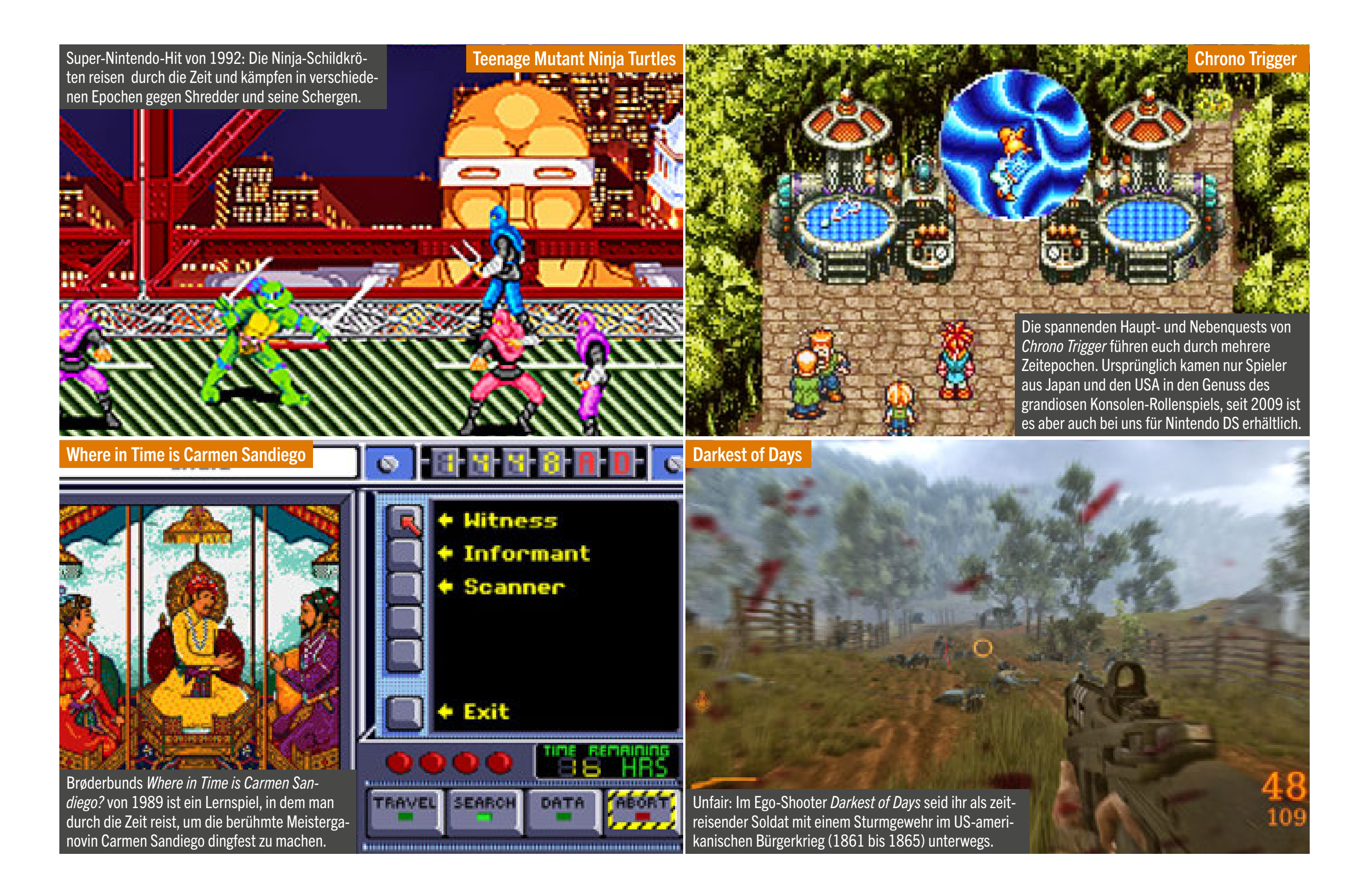
Zeitreisen haben schon immer die Fantasie der Menschen beflügelt. Fehler ungeschehen machen, historische Ereignisse beobachten, geschichtliche Abläufe ändern, die Lottozahlen im Voraus kennen: Das Wissen von Morgen in der Vergangenheit zu nutzen, würde uns faszinierende Möglichkeiten eröffnen. Kein Wunder also, dass Zeitreisen das Sujet unzähliger Filme, Romane und auch Computer- und Videospiele sind. Tatsächlich sind Zeitreisen aufgrund des Phänomens der Zeitdilatation (von lat.: dilatare, dehnen, aufschieben) theoretisch möglich. Allerdings nur in die Zukunft: Fliegt ein Zwilling mit annähernder Lichtgeschwindigkeit zu einem fernen Stern und kehrt anschließend zur Erde zurück, so ist der zurückgebliebene Zwilling schneller gealtert als der reisende. Der Weltraum-Twin hat also eine Art Zeitsprung gemacht.

Aufgegriffen hat das Thema beispielsweise der Kultfilm *Planet der Affen* aus dem Jahr 1968, in dem vier Astronauten mit ihrem Raumschiff auf die Erde der Zukunft reisen und feststellen müssen, dass diese mittlerweile von intelligenten, sprechenden Affen beherrscht wird. Nicht immer werden Zeitreisen in den Populärmedien allerdings wissenschaftlich fundiert begründet; oftmals lassen Autoren



Im Sierra-Adventure *Time Zone* sind wir live bei der Unterzeichnung der US-amerikanischen Unabhängigkeitserklärung im Jahr 1776 dabei.

Das Text-Adventure schickte seine Spieler schon 1980 durch verschiedene Epochen der Geschichte (Screenshot: Apple-II-Version).



Teenage Mutant Ninja Turtles

Super-Nintendo-Hit von 1992: Die Ninja-Schildkröten reisen durch die Zeit und kämpfen in verschiedenen Epochen gegen Shredder und seine Schergen.

Chrono Trigger

Die spannenden Haupt- und Nebenquests von *Chrono Trigger* führen euch durch mehrere Zeitepochen. Ursprünglich kamen nur Spieler aus Japan und den USA in den Genuss des grandiosen Konsolen-Rollenspiels, seit 2009 ist es aber auch bei uns für Nintendo DS erhältlich.

Where in Time is Carmen Sandiego

Brøderbunds *Where in Time is Carmen Sandiego?* von 1989 ist ein Lernspiel, in dem man durch die Zeit reist, um die berühmte Meistergaunerin Carmen Sandiego dingfest zu machen.

Darkest of Days

Unfair: Im Ego-Shooter *Darkest of Days* seid ihr als zeitreisender Soldat mit einem Sturmgewehr im US-amerikanischen Bürgerkrieg (1861 bis 1865) unterwegs.

und Skriptschreiber die Gesetze der Physik links liegen. Denn Zeitreisen sind vor allem eines: ein Vehikel für spannende Geschichten und fantastische Alternativszenarien.

KLEINER RETRO-EXKURS: DIE ERSTEN VIRTUELLEN ZEITREISEN

Spieleentwickler haben Zeitreisen schon in der Frühzeit des Mediums thematisiert. Eines der ersten Computerspiele mit entsprechender Thematik hat stolze 36 Jahre auf dem Buckel: 1980 veröffentlicht Krell Software *Time Traveler* für TRS-80, Apple II und Commodore PET. In dem Fantasy-Text-Adventure reist man mit einer Zeitmaschine in vergangene Geschichtsepochen und muss 14 magische Ringe sammeln, die sich jeweils in einer anderen Ära befinden. Einen ähnlichen Ansatz verfolgt zwei Jahre später Sierra-Legende Roberta Williams mit *Time Zone* (Apple II, Apple II+), präsentiert ihre Spielevision jedoch optisch deutlich aufwendiger: In dem Grafik-Adventure macht der Spieler einen Trip durch die Zeit, steuert dabei 1.500 Schauplätze an, löst Rätsel und trifft auf historische Pixel-Persönlichkeiten wie Benjamin Franklin, Kleopatra, Julius Cäsar oder Christoph Kolumbus.

Im Spielhallen-Shoot'em-Up *Time Pilot*, ebenfalls 1982 veröffentlicht, reist man hingegen als Pilot eines futuristischen Jets in fünf verschiedene Zeitperioden, um dort andere Flugzeugführer zu retten. Zum Schluss geht's sogar in die ferne Zukunft des Jahres 2001, wo man UFOs vom Himmel holt. Gegen Aliens kämpft man auch im 1983 veröffentlichten *Time-Gate* für den ZX Spectrum. Hier muss der Spieler durch verschiedene Zeittore reisen, Aliens wegpusten und schließlich ein Jahr vor einer Außerirdischen-Invasion eben diese verhindern.

Wer jetzt glaubt, dass in antiken Zeitreise-Spielen der Namenszusatz „Time" obligatorisch war, der irrt. Einer der ganz frühen Titel zum Thema ist das 1983 veröffentlichte *Dino Eggs* (Apple II, C64, MS-DOS), in dem „Time Master Tim" in die Vergangenheit reist, Dinosauriereier sammelt und dabei Riesenspinnen, Schlangen und mies gelaunten Dino-Mamas aus dem Weg gehen muss.

Einen gehörigen Schub bekommt die Zeitreisethematik in Unterhaltungsmedien jedoch nicht durch ein Spiel, sondern durch einen Film verpasst. Die Rede ist natürlich von *Zurück in die Zukunft* (1985). In diesem landet der Schüler Marty McFly (Michael J. Fox) mit einem vom genialen Wissenschaftler Dr. Emmett L. Brown (Christopher Lloyd) zur Zeitmaschine umgebauten DeLorean versehentlich in der Vergangenheit, ändert hier die Geschichte seiner Eltern, muss alles wieder ins Lot bringen, um seine eigene Existenz zu retten, und auch noch einen Weg vom Jahr 1955 zurück nach 1985 finden. In

Back to the Future

Nicht sehr spannend: Im NES-Oldie aus dem Jahr 1989 sammelt man als Marty McFly Wecker ein.

Dino Eggs

Frühes Zeitreisen-Spiel: In *Dino Eggs* von 1983 muss „Time Master Tim“ Dino-Eier retten, damit die Rieseneidechsen nicht frühzeitig aussterben.

Final Fantasy 13-2

Aufgrund seiner Zeitreisethematik ist das Rollenspiel *Final Fantasy 13-2* weit weniger linear als seine Vorgänger aufgebaut und erlaubt mehr Entscheidungs-und Bewegungsfreiheit.

Life is Strange

Alle Entscheidungen im brillanten Adventure *Life Is Strange* haben positive und negative Konsequenzen, auch unsere „Korrekturen“.

Mario's Time Machine

Bowser hat im MS-DOS-, SNES- und NES-Lernspiel *Mario's Time Machine* (1993) Artefakte aus verschiedenen Zeitzeichen gestohlen. Nun liegt es an Mario, die Dinger wieder einzusammeln und sie an ihren richtigen Platz in der Geschichte zu bringen.

den beiden Nachfolgern *Zurück in die Zukunft 2* (1989) und *Zurück in die Zukunft 3* (1990) treibt US-Regisseur Robert Zemeckis das unterhaltsame Zeitreise-Verwirrspiel auf die Spitze. Marty McFly bekommt 1989 in *Back to the Future* sogar einen Videospielauftritt spendiert. Ein spielerisches Highlight ist der NES-Titel allerdings nicht: In dem uninspirierten *Paperboy*-Abklatsch sammelt der Spieler in der Rolle von Marty, nun ja, Wecker ein. Gähn...

ZEITREISEN ALS STORY-VEHIKEL

Dieser kleine Ausflug in die Spielevergangenheit soll vorerst genügen. Widmen wir uns im Folgenden vor allem zwei Fragen: Was macht Zeitreisen eigentlich so attraktiv? Und wie setzen Spieleentwickler sie in ihren Werken ein?

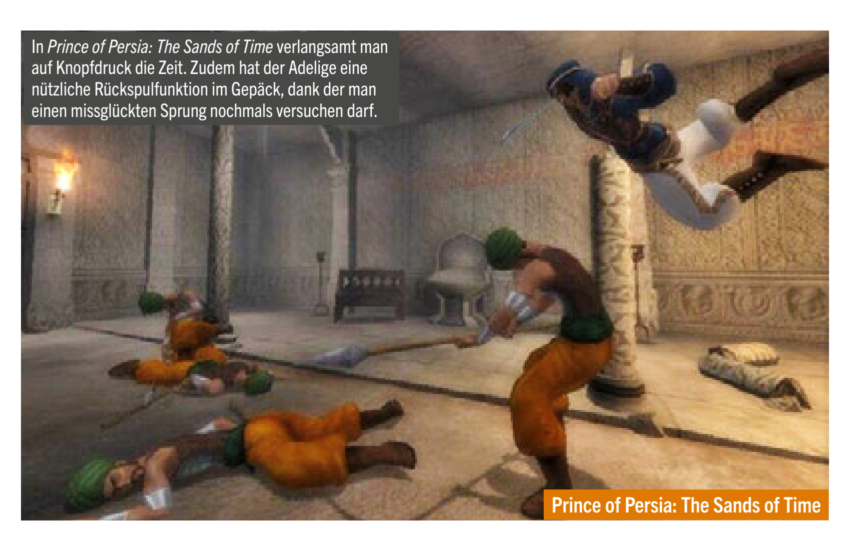
Allen voran eröffnen Zeitreisen beim Erzählen einer Geschichte nahezu unbegrenzte Wege. Insbesondere in Science-Fiction-Szenarien – *Star Trek* lässt grüßen – ist das Thema äußerst beliebt. Auf diese Weise können längst verstorbene Charaktere in anderen Zeitlinien wiederbelebt oder verzwickte Lagen erzählerisch elegant gelöst werden.

Was bei den alten Griechen im Theater der Deus ex machina (lat.: Gott aus einer/der [Theater-]Maschine) war, das ist heute das Zeitreisen. Während Marty McFly die Schwierigkeiten durch seine versehentliche Reise in die Vergangenheit auslöst, führt in einer Hauptquest des Bioware-Rollenspiels *Dragon Age: Inquisition* (2014) ein Abstecher in die Zukunft zu Problemen. Das plötzliche Verschwinden des Helden löst Ereignisse aus, die direkt in einer apokalyptischen Zukunft münden. Diese kann der Hauptprotagonist nur durch den Abschluss der Quest ändern – und natürlich erst dann in seine Gegenwart zurückkehren.

Sehr viele Games setzen in puncto Story auf Szenarien, in denen der Held in die Vergangenheit reist, um die korrekte Zeitlinie wiederherzustellen oder eine bessere Zukunft zu erschaffen. Er oder sie korrigiert die Vergangenheit für eine höhere Sache. Siehe das Daedalic-Adventure *A New Beginning* (2010): In einer nicht näher definierten Zukunft droht der durch Umweltkatastrophen gepeinigten Menschheit die Auslöschung aufgrund einer Sonneneruption. Die letzte Chance: Eine Gruppe Wissenschaftler reist in die Vergangenheit zurück, um den Klimawandel aufzuhalten. Als der erste Versuch schiefgeht und die Truppe in der bereits weitgehend zerstörten Welt des Jahres 2050 landet, liegt es letztendlich allein an Funkerin Fay, die Menschheit zu retten. Also jettet sie ins frühe 21. Jahrhundert, löst genretypische Objekträtsel und überzeugt einen Wissenschaftler namens Bo Svensson, ihr bei der Mammutaufgabe zu helfen.

Eine Nummer kleiner geht es in einem anderen Adventure zu, dem auf fünf Teile ausgelegten *Back to the Future: The Game* (2010/2011) von Episodenspiel-Spezialist Telltale Games. Hier muss Marty in die Vergangenheit jetten, um Doc Brown zu retten. Denn der wurde im Jahr 1931 vom Vater des Hauptantagonisten Biff Tannen ermordet. Was folgt, ist ein typisches Telltale-Abenteuer mit der gewohnt rudimentären Rätselmechanik. Dafür zeugen viele sehenswerte Zwischensequenzen, gut eingesetzte Filmmusik und flotte Dialoge vom Respekt vor der ikonischen Vorlage.

Ein anderes Adventure darf im Zusammenhang mit Zeitreisen nicht unerwähnt bleiben: In Sierras



In *Prince of Persia: The Sands of Time* verlangsamt man auf Knopfdruck die Zeit. Zudem hat der Adelige eine nützliche Rückspulfunktion im Gepäck, dank der man einen missglückten Sprung nochmals versuchen darf.

Prince of Persia: The Sands of Time

FÜNF ZEITREISE-SPIELE, DIE IHR KENNEN SOLLTET

DAY OF THE TENTACLE

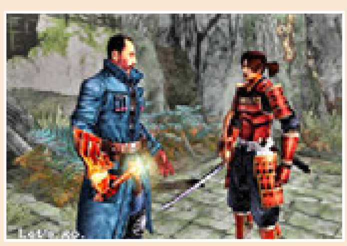
Veröffentlichung: 1993
Plattform: PC, Mac; Remastered-Version auch für PS4, PS Vita und iOS



Im Nachfolger zu *Maniac Mansion* rätseln wir uns durch die Zeit. Das Geniale: Wir operieren auf drei Zeitebenen – im 18. Jahrhundert, in der Gegenwart und in einer fernen Zukunft. Die Rätsel sind zeitübergreifend; Handlungen, Dialoge und gelöste Puzzles haben also Auswirkungen auf die Zukunft. Zudem müssen wir Objekte durch die Zeit schicken, um sie in der richtigen Zeitebene einzusetzen. Wer das Kult-Adventure nicht kennt, sollte es unbedingt nachholen – zum Beispiel in der seit März 2016 erhältlichen Remastered-Version von Double Fine.

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Veröffentlichung: 2004
Plattform: PC, PS2



Durch ein Zeitportal tauschen der Japaner Samanosuke Akechi und der Franzose Jaques Blanc Zeit und Ort. Samasonuke muss sich im Paris der Gegenwart diversen Monstern entledigen, während Jaques sich Gegnern im Japan des 16. Jahrhunderts stellt. Der raubeinige Franzose ist genau der richtige Mann für den Job, immerhin wird er im Spiel von Action-Star Jean Reno verkörpert. Um die Puzzles des Action-Adventures lösen zu können, lässt man als Spieler die beiden Helden Objekte durch die Zeit hin- und herschicken. Und nimmt Jacques in der Vergangenheit eine Veränderung vor, wirkt sich die auf Samanosuke in der Gegenwart aus.

BLINX: THE TIME SWEEPER

Veröffentlichung: 2002
Plattform: Xbox



Ausgerüstet mit einer tragbaren Zeitmaschine, die optisch an einen Staubsauger erinnert, stellt Kater Blinx den korrekten Verlauf der Zeit wieder her. Fünf Funktionen stehen dem Helden in dem 3D-Plattform-Hüpfer für die Xbox zur Verfügung: Zurück- und Vorspulen, Pause, Aufnahme und langsamer Vorlauf. Die sind allesamt auch dringend notwendig, um die kniffligen Rätsel zu lösen. Ein Spiel, das sicherlich nicht perfekt ist, aber Zeitreisen intelligent ins Gamedesign einbettet.

MAX PAYNE

Veröffentlichung: 2001
Plattform: PC, PS2, Xbox, Game Boy Advance, iOS, Android

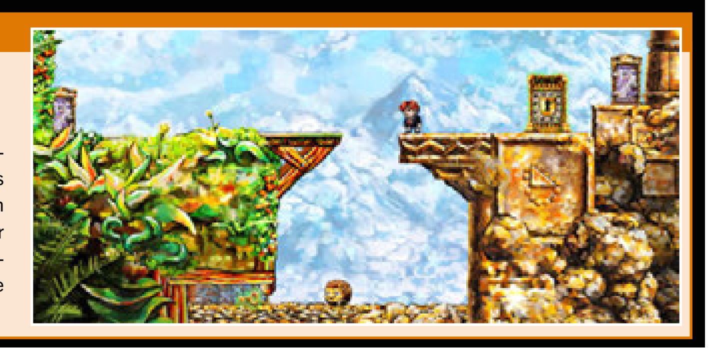


Simpel, aber genial: Auf Knopfdruck können wir in Remedys Third-Person-Shooter die Zeit um Anti-Held Max Payne herum verlangsamen. Hat da jemand *Matrix* gesagt? Eine hilfreiche Unterstützung im Kampf gegen die Schergen der New Yorker Unterwelt, denn die sind nicht nur in der Überzahl, sondern teilen auch ziemlich viel Schaden aus. Stand bei uns bis 2012 auf dem Index, ist mittlerweile aber sogar für Smartphone und Tablet erhältlich.

BRAID

Veröffentlichung: 2008
Plattform: PC, Xbox 360, PS3

Im Puzzle-Plattformer *Braid* dürfen wir bei missglückten Hüpfpassagen die Zeit zurückdrehen. Zunächst beginnt alles recht einfach, doch im Spielverlauf gewinnt das Abenteuer rund um Protagonist Tim zunehmend an Komplexität, und es kommen immer weitere Gameplay-Mechaniken hinzu. So sind etwa das lokale Anhalten der Zeit oder das Erzeugen einer Alternativrealität für die Lösung der Rätsel und Hüpfpassagen notwendig. Ein höchst kreativer Indie-Knobler, der immer wieder für die ein oder andere Runde gut ist.



Space Quest 4: *Roger Wilco and the Time Rippers* (1991) reist Protagonist Roger Wilco in frühere und spätere Serienteile, um seine Frau zu beschützen, damit sein ungeborener Sohn später in die Zeitlinie von *Space Quest 4* aufbrechen kann, um Roger zu retten. Lustig: Während des Trips ins Ur-Space-Quest ändern sich Grafik und Ton entsprechend. Seine Ausflüge in die Zukunft führen Roger hingegen in den zehnten und den zwölften Serienteil. Kenner wissen natürlich, dass es bis heute „nur“ sechs Spiele der humorvollen Sci-Fi-Parodie gibt.

ZEITREISEN QUER DURCH ALLE GENRES

Zeitreisen begegnen uns in Spielen sehr oft, allerdings nicht nur im Adventure-Genre. Im Ego-Shooter *Darkest of Days* (2009) etwa reist die Hauptfigur gleich in mehrere Zeitepochen. Der Soldat Alexander Morris kämpft gerade unter General Custer einen aussichtslosen Kampf am Little Bighorn, als er plötzlich von einem Mann in einer futuristischen Rüstung gerettet und durch ein Portal geführt wird. Dort erfährt Morris, dass eine auf Zeitreisen spezialisierte Organisation die Geschichte schützt. Seitdem jedoch deren Gründer verschwunden ist, gibt es beunruhigende Veränderungen. Fortan ist es Morris‘ Aufgabe, durch die Zeit zu reisen und Schlüsselfiguren der Geschichte zu beschützen. Von den letzten Tagen Pompejis über die Schlacht bei Tannenberg bis in ein Kriegsgefangenenlager der Nationalsozialisten besucht ihr hier allerlei aus Geschichtsbüchern bekannte Schauplätze.

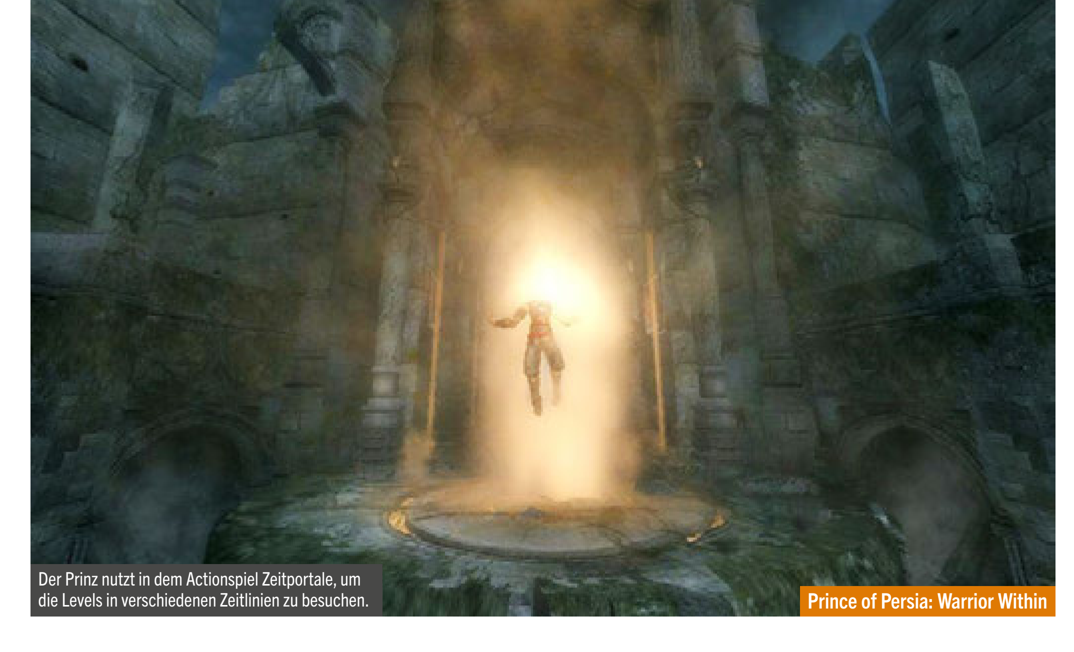
Manchmal wollen sich solche historischen Größen auch gegenseitig an den Kragen gehen. Beispielsweise im Echtzeitstrategie-Meilenstein *Command & Conquer – Alarmstufe Rot* (1996): Im Jahr 1946 reist Albert Einstein in die Vergangenheit, um Adolf Hitler im Jahr 1924 auszulöschen und so den Zweiten Weltkrieg zu verhindern. Das Vorhaben gelingt; nach Einsteins Rückkehr hat es Nazi-Deutschland niemals gegeben. Die Zeitlinie hat sich allerdings nicht nur zum Positiven geändert: Die stalinistische Sowjetunion ist nahezu ungehindert zu einer Supermacht geworden. In einem alternativen Szenario der 1950er Jahre stehen sich die Alliierten (unter ihnen Deutschland) und die Sowjetunion in einem Krieg gegenüber. Später reisen übrigens auch noch die Sowjets in die Vergangenheit, töten Einstein und ändern die Geschichte, in dem sie den Aufstieg einer anderen Supermacht begünstigen: Japan. Wir lernen also: Gut gemeinte Korrekturen an der Zeitlinie können bisweilen gehörig nach hinten losgehen!

MEIN BÖSES ZUKUNFTS-ICH

Einen interessanten Zeitreise-Twist wählt indes Entwickler Sucker Punch im PS3-Actionspiel *Infamous* (2009). Der mit Superkräften ausgestattete Held Cole MacGrath

findet hier während seines Abenteuers heraus, dass Dr. Kessler, der Oberschurke des Spiels, sein zukünftiges Ich ist, das in der Zeit zurückgereist ist – was der arme MacGrath erstmal verkraften muss.

Mit einer ähnlich erschütternden Wahrheit wird Held Booker DeWitt in *Bioshock Infinite* (2013) von 2K Games konfrontiert: Bösewicht Comstock ist sein älteres Ich. Um die ganze Sache aber noch etwas verzwickter zu machen, springt DeWitt in andere Zeitabschnitte und andere Dimensionen. Außer Serienschöpfer und Autor Ken Levine dürften weltweit wohl nur eine Handvoll Spieler die komplexe Story bis ins kleinste Detail durchschaut haben.



Der Prinz nutzt in dem Actionspiel Zeitportale, um die Levels in verschiedenen Zeitlinien zu besuchen.

Prince of Persia: Warrior Within

Ein Sonderfall stellt hingegen die *Assassin's Creed*-Reihe (seit 2007) dar. Der Hauptprotagonist reist hier nicht durch die Zeit, sondern erlebt dank der Animus-Technologie die Erinnerungen einer Person aus einer vergangenen Epoche. Vereinfacht gesagt, begibt man sich dort auf die Suche nach Informationen und prähistorischen Artefakten. Die Menschheitsgeschichte wird mal eben auf einen ewigen Kampf zwischen zwei Geheimbünden reduziert. Das Positive: Kaum ein anderes Spiel bietet derart authentisch wirkende historische Schauplätze wie die Ubisoft-Serie, darunter Paris zur Zeit der Französischen Revolution in *Assassin's Creed: Unity* (2014) oder London während des Viktorianischen Zeitalters in *Assassin's Creed: Syndicate* (2015). Doch die Wahl der Entwickler für diese Art der Erzählung hat auch einen Nachteil. Mehrmals wird der Spieler aus der Illusion gerissen und in die spielerisch sowie inhaltlich eher nervigen Gegenwart-Passagen zurückversetzt.

MANIPULATION DER ZEIT ALS GAMEPLAY-ELEMENT

In den frühen Spielen mit Zeitreisethematik wurde der Held meist lediglich aus Storygründen in die Vergangenheit oder die Zukunft geschickt. Was wäre aber, wenn wir selbst die Zeit manipulieren könnten? Eines der ersten und bemerkenswertesten Spiele in dieser Hinsicht ist der Third-Person-Shooter *Max Payne* (2001) des finnischen Entwicklers Remedy Entertainment. Der Ex-Cop auf Rachefeldzug verlangsamt im winterlich-apokalyptischen New York auf Knopfdruck die Zeit – ein klarer Vorteil im Kampf gegen Big Apples Unterwelt! Damit es der Spieler allerdings nicht zu einfach hat, ist Max' Fähigkeit nicht ständig einsetzbar. Stattdessen muss man diese durch Feindabschüsse wieder aufladen.

Dass das finnische Studio eine Vorliebe für Zeitmanipulation hat, beweist es 2003 nicht nur mit *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, sondern auch mit dem cineastischen Action-Adventure *Quantum Break* (2016). Darin nutzt Protagonist Jack Joyce seine besonderen Fähigkeiten, um die Zeit zu manipulieren und im Kampf gegen diverse Gegner einzusetzen. So kann er beispielsweise seine Feinde in einer Zeitblase einschließen oder sich durch die Zeit neben einen Gegner teleportieren und ihn im Nahkampf ausschalten. Außerhalb des Gefechts setzt Jack seine außergewöhnlichen Begabungen ebenfalls ein. Auf diese Weise entdeckt er Story-Objekte und spielrelevante Schauplätze.

Und erinnert ihr euch noch an den Ego-Shooter *Timeshift* von 2007? Auch darin kontrollieren wir die Zeit. Als namenloser Wissenschaftler springen wir dank eines speziellen Anzugs zurück ins Jahr 1939, um die originale Zeitlinie wiederherzustellen. Mithilfe der Suit kann der Protagonist die Zeit stoppen, verlangsamen oder sogar zurückspulen.

Ein weiterer Shooter mit ähnlicher Mechanik ist *Singularity* (2010). Per ZMG (Zeitmanipulationsgerät) können wir hier Gegenstände und Objekte in der Zeit bewegen. Vor allem bei Gegnern erweist sich die Fähigkeit als äußerst praktisch – ein gefährlicher Widersacher mutiert so in Sekundenschnelle zum tattrigen Greis.

Auch wenn es für Microsoft seinerzeit nicht der erhoffte Mega-Hit war, das Xbox-Jump&Run *Blinx: The Time Sweeper* (2002) bietet unbestritten ziemlich clevere Gameplay-Mechanismen rund um Zeitmanipulation. Der TS-1000 Vacuum Cleaner des Katers Blinx verfügt über nahezu alle Funktionen, die man von einem Videorekorder kennt – nur, dass diese hier eben für die Zeitmanipulation eingesetzt werden. Blinx darf das Geschehen zurückspulen sowie die Stopp- oder die Zeitlupenfunktion aktivieren. Besonders cool: Mit dem Aufnahmeknopf können wir bis zu zehn Sekunden aufzeichnen. Beim Abspielen erhält Blinx dann tatkräftige Hilfe von seinem gefilmten Doppelgänger.

Im Rennspiel-Genre ist Zeitmanipulation ebenfalls längst ein gern gesehenes Feature. Einer der ersten Racer, der dieses Feature nutzt, ist *Full Auto* (2006). In dem Sega-Spiel darf man im Modus „Unwreck" nach einem Fahrfehler die Zeit zurückspulen und es im zweiten Anlauf besser machen. Diese Art der Rückspulfunktion macht Codemasters in *Race Driver: Grid* (2008) gleich zum vollwertigen Gameplay-Element: Abhängig vom Schwierigkeitsgrad haben wir eine bestimmte Anzahl an Rückspulfunktionen. Bis zu zehn Sekunden kann man das Geschehen, etwa bei einem Unfall oder einem Fahrfehler, zurückdrehen. In aktuellen Rennspielen ist dieses Feature ebenfalls häufig anzutreffen, zum Beispiel in *Forza Motorsport 6* (2015). Eine andere Art der Zeitmanipulation erleben wir ferner im PS3-Fun-Racer *Little Big Planet Karting* (2012): Fahren

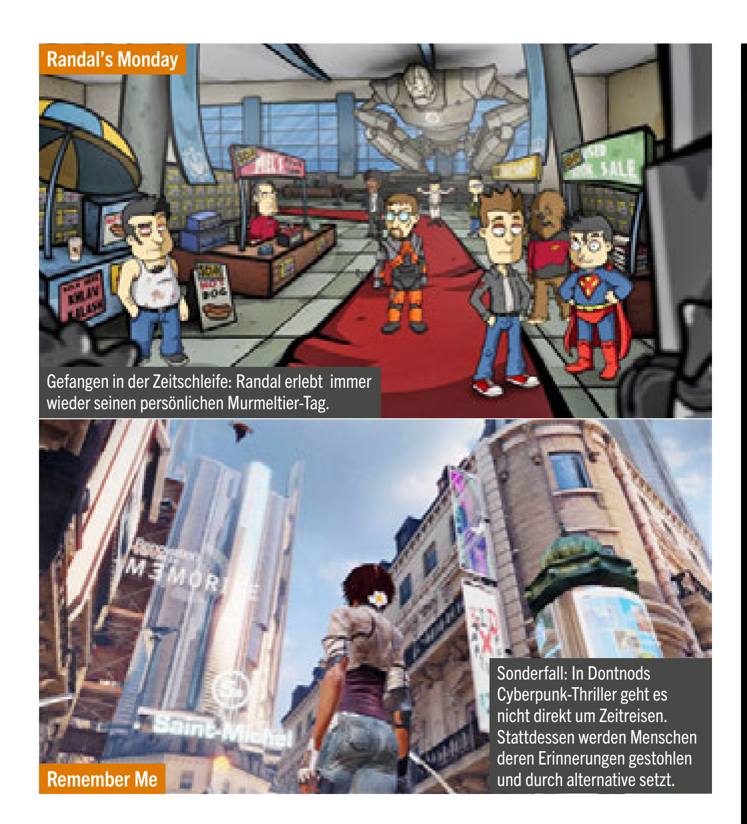


Professor Layton und die verlorene Zukunft

Das Rätselspiel für Nintendo DS dreht sich um ein missglücktes Zeitreise-Experiment, infolgedessen der englische Premierminister verschwindet. Fortan herrscht Chaos in London – also müssen sich Professor Layton und sein Assistent Luke auf die Suche machen.

Quantum Break

Jack Joyce verfügt über verschiedene Fähigkeiten, um die Zeit zu manipulieren.



Randal's Monday

Gefangen in der Zeitschleife: Randal erlebt immer wieder seinen persönlichen Murmeltier-Tag.

Remember Me

Sonderfall: In Dontnods Cyberpunk-Thriller geht es nicht direkt um Zeitreisen. Stattdessen werden Menschen deren Erinnerungen gestohlen und durch alternative setzt.

wir über ein bestimmtes Power-Up, wird unser Kart in die nahe Zukunft versetzt – dorthin, wo wir uns in einigen Sekunden befinden würden.

WIR RÄTSELN UNS DURCH DIE ZEIT

Es ist sehr hilfreich, in Spielen wie *Max Payne* die Zeit zu verlangsamen und sich einen Vorteil zu verschaffen. Bisweilen ist die Zeitmanipulation in Spielen aber sogar zwingend notwendig, um Fortschritte und Erfolge zu erzielen. Ein gutes Beispiel dafür ist der Adventure-Hit *Day of the Tentacle* (1993). In dem LucasArts-Werk rätseln wir mit den Hauptprotagonisten in drei verschiedenen Zeitebenen: Hoagie landet 200 Jahre in der Vergangenheit, Bernard befindet sich in der Gegenwart und Laverne verschlägt es 200 Jahre in die Zukunft. Das Spannende: Unsere Handlungen in der Vergangenheit haben Auswirkungen auf die zukünftigen Zeitebenen. Zudem können die drei Helden per Zeitreise Objekte miteinander tauschen. Bernard schickt beispielsweise eine Zigarre in die Vergangenheit zu Hoagie, der diese George Washington überreicht. Das hat wiederum zur Folge, dass… Wird nicht verraten, schließlich dürfte es noch den einen oder anderen unter euch geben, der den Point&Click-Kracher in der hervorragenden Remastered-Fassung nachholen will, die Entwickler Double Fine im März 2016 veröffentlicht hat. Ihr wisst aber, worauf wir hinauswollen: Setzen Spieledesigner Zeitreisen geschickt ein, können enorm motivierende Rätselketten entstehen.

Knobeln müssen wir auch in *Randal's Monday* (2014). Aller-

Space Quest 4

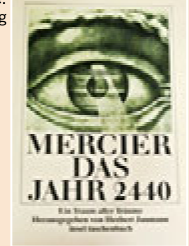
"Hey! What are you doing?"

Irrwitzig: Im Sierra-Adventure landet Protagonist Roger Wilco im zukünftigen Serienteil *Space Quest 10: Latex Babes of Estros*.

ZEITREISEN IN BÜCHERN

DAS JAHR 2440: EIN TRAUM ALLER TRÄUME

Veröffentlichung: 1771
Louis-Sébastien Mercier
Verlag: Insel Verlag



Bildquelle: Insel Verlag

Einer der frühesten bekannten Zeitreise-Romane: Der Ich-Erzähler schläft im Paris des Jahres 1769 ein und erwacht 2440 als alter Mann. In der Zukunft zelebrieren die Menschen eine ideale, freiheitliche Gesellschaft – das totale Gegenteil der absolutistischen Welt, in der der französische Autor Louis-Sébastien Mercier seinerzeit lebte.

DIE ZEITMASCHINE

Veröffentlichung: 1895
H.G. Wells
Verlag: dtv



Bildquelle: dtv

Die namenlose Hauptfigur reist mit einer Zeitmaschine in eine Zukunft, in der sich die Ober- und Unterschicht des viktorianischen Englands zu zwei Menschenrassen entwickelt haben. Der Roman ist eine Anklage der damaligen Klassenunterschiede sowie ein Schlüsselwerk für die Entstehung des Steampunk. Die Verfilmung von 1960 basiert auf dem Buch, erlaubt sich aber einige inhaltliche Abweichungen und ist immer noch sehenswert – im Gegensatz zum eher missratenen Remake *The Time Machine* von 2002.

A CHRISTMAS CAROL

Veröffentlichung: 1843
Charles Dickens
Verlag: Mutter Erde



Bildquelle: Wikipedia

Der egoistische, geizige Ebenezer Scrooge bekommt Besuch von Geistern, die ihm einen Ausblick in seine trostlose Zukunft zeigen. Daraufhin wird er zu einem besseren Menschen. Ein absoluter Literaturklassiker und eine der bekanntesten Erzählungen des englischen Schriftstellers Charles Dickens. Wurde unter anderem 1984 von 20th Century Fox in einem gelungenen Spielfilm fürs britische Fernsehen adaptiert.

PLANET DER AFFEN

Veröffentlichung: 1963
Pierre Boulle
Verlag: Heyne Verlag

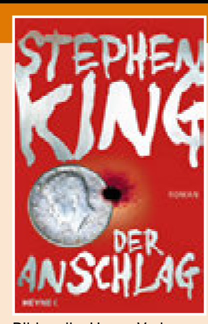


Bildquelle: Heyne Verlag

Der Journalist Ulysses Mérou bricht zusammen mit zwei Wissenschaftlern zu einer Mission auf, die die Erkundung des nächstgelegenen Sonnensystems zum Ziel hat. Dabei landen die Reisenden ungewollt in einer fernen Zukunft – auf einem fremden Planeten namens Sonor. Hier sind Affen die herrschende Spezies und halten Menschen wie Tiere. Der gesellschaftskritische Film von 1968 (vier Fortsetzungen sowie diverse Neuverfilmungen und TV-Serien folgten) weicht gegenüber der Vorlage in einigen Punkten ab: Anders als im Roman reisen hier US-Astronauten auf die zukünftige Erde, die von Affen beherrscht wird.

DER ANSCHLAG

Veröffentlichung: 2011
Stephen King
Verlag: Heyne Verlag



Bildquelle: Heyne Verlag

Der Highschool-Englischlehrer Jacob „Jake" Epping reist mithilfe eines Portals in die Vergangenheit, um die Ermordung des US-Präsidenten John F. Kennedy am 22. November 1963 zu verhindern. Der spannende 1000-Seiten-Wälzer wurde von FOX in der achtteiligen Miniserie *11.22.63 – Der Anschlag* mit James Franco in der Hauptrolle adäquat fürs Fernsehen umgesetzt.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Brillantes Zeitreisen-Abenteuer: In *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* schlüpft ihr sowohl in die Rolle eines jungen als auch eines erwachsenen Link. Beide bringen unterschiedliche Fähigkeiten mit.

dings nicht auf verschiedenen Zeitebenen – Randal erlebt jeden Tag immer wieder aufs Neue. Klingt nach dem Film *Und täglich grüßt das Murmeltie*r von 1993 mit Bill Murray in der Hauptrolle? Richtig, Randal ist ebenso in einer Zeitschleife gefangen. Jedoch beginnt in dem Daedalic-Spiel nicht jeder Tag komplett neu – die Auswirkungen bereits gelöster Rätsel bleiben bestehen.

Wo wir gerade schon so munter durch die Zeit reisen, springen wir ins Jahr 1998 zurück, um uns einem der großartigsten Action-Adventures aller Zeiten zu widmen: *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*. Das Nintendo-64-Spiel geht spielerisch sehr interessant mit der Zeitreisethematik um. Während des Abenteuers spielen wir abwechselnd sowohl den jungen als auch den erwachsenen Link. Reizvoll daran: Beide verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, Objekte und Waffen. So kann beispielsweise nur der erwachsene Link einen Bogen benutzen. Der junge Link wiederum hat die Fähigkeit, durch enge Passagen zu gelangen. Nur durch geschicktes Ausnutzen beider Zeitebenen lassen sich die gestellten Aufgaben lösen. Im Nachfolger *The Legend of Zelda – Majora's Mask* (2000) spielt die Zeit eine ebenso entscheidende Rolle: Link bleiben nur 72 Stunden, um den Absturz eines Mondes zu verhindern. Da die Zeit allerdings nicht ausreicht, springt der Held immer wieder zurück an den Anfang der Geschichte – und ist danach um einige Erfahrungen reicher.

Ziemlich komplex kommt der Puzzle-Plattformer *Braid* (2008) von US-Indie-Entwickler Jonathan Blow daher. Hauptfigur Tim – beziehungsweise der Spieler – kann die Zeit zurückspulen, um Hüpfpassagen erneut anzugehen. Das ist in mehreren Abschnitten immer wieder notwendig, da die Sprungeinlagen ziemlich knifflig sind. Frei nach dem Motto: Versuch und Irrtum dank Zeitmanipulation. Unabhängig davon seht ihr euch kontinuierlich Situationen ausgesetzt, in denen ihr als Tim die Zeit manipulieren müsst – zum Beispiel beim zeitversetzten Betätigen von Schaltern. Im Spielverlauf kommen weitere Gameplay-Mechaniken hinzu, etwa das lokale Anhalten der Zeit oder das Erzeugen einer Alternativrealität, die für die Lösung der Rätsel und Hüpfpassagen notwendig sind.

Apropos Rätsel: Der französische Publisher Ubisoft setzt beim Action-Titel *Prince of Persia – Warrior Within* von 2004 ebenfalls auf Zeitmanipulation für seine Puzzles. Der namensgebende Prinz nutzt Zeitportale, um Levels in der Vergangenheit sowie der Gegenwart aufzusuchen und Wege, um Hindernisse zu finden. Oftmals führt ein Weg in einer Zeitperiode nicht direkt zum Ziel, stattdessen muss der agile Adelige zwischen den Zeiten hin und her wechseln. Im Vorgänger *Prince of Persia: The Sands of Time* kann man Zeit gar universell einsetzen: Per „Zurückspulen" macht ihr die letzten Sekunden ungeschehen, und eine Art Zeitlupenfunktion verlangsamt Fallen und Gegner, wobei der Prinz jedoch seine normale Geschwindigkeit beibehält.

Und auch im Japan-Abenteuer *Shadow of Memories* (2001) von Konami haben die Aktionen des Helden einen direkten Einfluss auf eine spätere Zeitebene. Im fiktiven deutschen Städtchen Lebensbaum erlebt Blondschopf Eike Kusch jeden Tag seinen Tod. Doch jedes Mal rettet ihn der mysteriöse Homunculus und gibt ihm eine neue Chance, sein Ableben zu verhindern sowie den Mörder und dessen Absichten zu enttarnen. Dazu reist Eike in vier verschiedene Epochen, sucht spielrelevante Objekte und führt Dialoge.

In andere Zeitepochen kann Maxine „Max" Caulfield, die Heldin des preisgekrönten Episoden-Adventures *Life Is Strange* (2015), zwar nicht springen, aber dennoch in begrenztem Umfang die Zeit beeinflussen. Dank ihrer besonderen Fähigkeit spult sie das Geschehen einige Momente zurück oder teleportiert sich in einen Raum, in dem sie sich noch kurz zuvor befunden hat. Auf diese Weise kann Max nachträglich Entscheidungen korrigieren und zuvor eingesammelte Objekte zur Lösung der Puzzles nutzen. Abseits der motivierenden Zeitreise-Mechanik wirft das französische Entwicklerstudio Dontnod Entertainment in *Life Is Strange* interessante Fragen auf, denn „Korrekturen" der Zeitlinie bedeuten nicht zwangsläufig „bessere" Konsequenzen. Ist eine Manipulation der Zeit also über-

Crash Bandicoot 3: Warped

In Jump & Runs wie *Crash Bandicoot 3: Warped* dienen Zeitreisen den Entwicklern als Möglichkeit, dem Spieler möglichste viele verschiedene Szenarien zu servieren. Dank der kommenden Remastered-Version der ersten Crash-Teile dürfen PS4-Spieler bald wieder durch die Zeit hüpfen.



Bioshock Infinite

Booker DeWitt reist in *BioShock Infinite* nicht nur durch die Zeit, sondern auch in andere Dimensionen und lüftet dabei das Geheimnis um die mysteriöse Elizabeth.



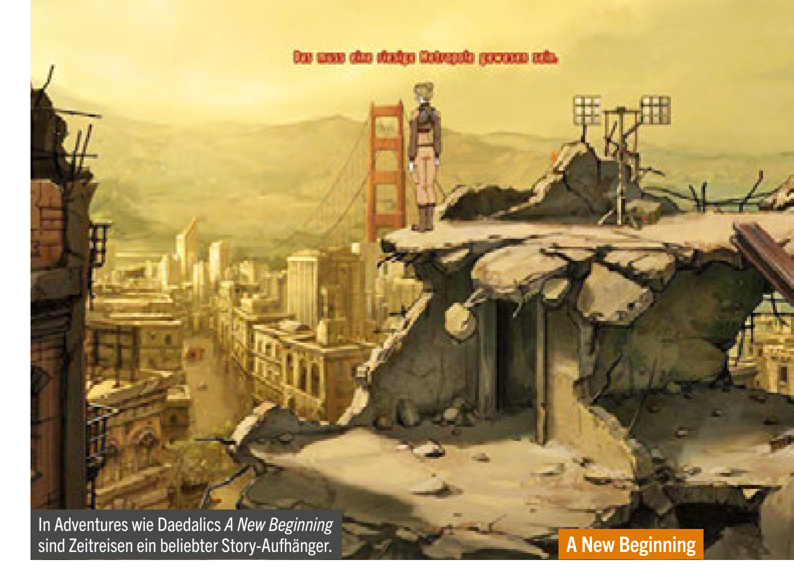
Back to the Future: The Game

Telltales Adventure-Interpretation von *Back to the Future* ist für Fans der Zeitreisen-Trilogie ein Muss.

haupt erstrebenswert? Sind die Auswirkungen nach einer „Korrektur“ in einer alternativen Zeitlinie vielleicht schlimmer?

ZEITREISEN ALS SEGEN FÜR ENTWICKLER UND SPIELER

Die bis hierhin aufgeführten Beispiele und verschiedenen Ansätze, wie Zeitreisen in Spiele integriert werden können, sollten ausreichen, um ihre Bedeutung für das Medium zu verdeutlichen. Fakt ist: Zeitreisen sind für Entwickler ein wichtiges und höchst effektives Mittel, um großartige Geschichten zu erzählen, spannende Gameplay-Elemente zu erdenken und packende Unterhaltung zu kreieren. Es ist davon auszugehen, dass sich das auch in Zukunft nicht ändern wird – man darf gespannt sein, was sich Spielemacher noch so alles einfallen lassen werden. Sollte uns also irgendwann mal der Terminator ansprechen und uns bitten, mit ihm zu kommen, dann werden wir ihm auf jeden Fall die Hand reichen. Da draußen warten schließlich noch eine Menge spannender Games mit Zeitreisethematik auf uns. ❑



In Adventures wie Daedalics *A New Beginning* sind Zeitreisen ein beliebter Story-Aufhänger.

A New Beginning

ZEITREISEN IN FILMEN

STAR TREK: DER ERSTE KONTAKT

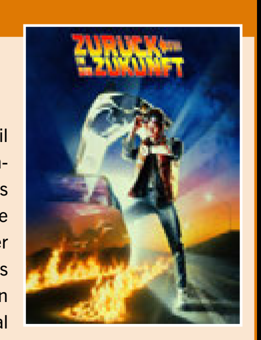
Veröffentlichung: 1996
Bildquelle: Paramount Pictures



Die Borg, an friedlicher Koexistenz wenig interessierte Maschinenwesen, reisen in die Vergangenheit, um den ersten Weltraumflug der Menschheit mit Überlichtgeschwindigkeit zu verhindern und somit die Zukunft nachhaltig zu ändern. Natürlich können das nur noch das Raumschiff Enterprise und dessen Crew unter der Führung von Captain Jean-Luc Picard (Parick Stewart) verhindern. Die achte im Star-Trek-Universum angesiedelte Leinwandadaption zählt bis heute zu den kommerziell erfolgreichsten der Sci-Fi-Franchise – hohem Tempo, spannender Inszenierung und gut aufgelegten Schauspielern sei Dank.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Veröffentlichung: 1985
Bildquelle: Universal Pictures



Marty McFly (Michael J. Fox) reist im ersten Teil von Robert Zemeckis' genialer Science-Fiction-Trilogie versehentlich ins Jahr 1955, ändert das Schicksal seiner Eltern und gefährdet damit seine Existenz. In den beiden Nachfolgefilmen geht der Spaß dann munter weiter – mal in der Zukunft des Jahres 2015, dann wiederum im Wilden Westen von 1885. Ob der von Christopher Lloyd kongenial verkörperte Chaos-Wissenschaftler Doc Brown, der zur Zeitmaschine umgebaute DeLorean, das Hoverboard aus Teil 2, der 80er-Jahre-Soundtrack oder Martys ikonische Nike-Treter – an dieser Film-Trilogie ist so ziemlich alles Kult. Selten waren Zeitreisen unterhaltsamer!

DER LETZTE COUNTDOWN

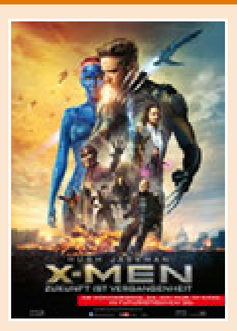
Veröffentlichung: 1980
Bildquelle: e-m-s



Im Jahr 1979 wird der US-amerikanische Flugzeugträger U.S.S. Nimitz durch einen mysteriösen Sturm in die Vergangenheit transportiert – genau an den Vortag des Angriffs der Japaner auf Pearl Harbor. Captain Matthew Yelland, gespielt von Hollywood-Legende Kirk Douglas, steht nun vor einer wichtigen Entscheidung: Soll er sich raushalten oder die modernen Waffen seines Schiffs einsetzen und somit die Geschichte verändern? Spannender Science-Fiction-Kriegsfilm mit Star-Besetzung, in dem neben Kirk Douglas unter anderem auch Martin Sheen und Katharine Ross mitwirken.

X-MEN: ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT

Veröffentlichung: 2014
Bildquelle: 20th Century Fox

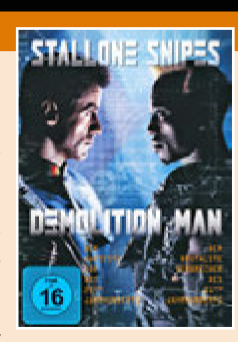


In einer dystopischen Zukunft des Jahres 2023 machen die Sentinels – enorm wandlungsfähige Roboter – Jagd auf Mutanten und auf Menschen, die diesen helfen wollen. Also reist Wolverine (Hugh Jackman) – oder genauer gesagt, sein Geist – mithilfe von Kitty Pryde (Ellen Page) zurück ins Jahr 1973, um die Zeitlinie zu korrigieren. Hier soll er eine Tat Mystiques (Jennifer Lawrence) verhindern, die den Bau der Sentinels erst möglich machte. Nicht so gut wie das Comic-Vorbild (in der Kitty die Springerin in der Zeit ist), aber unterm Strich einer der besten *X Men*-Filme.



DEMOLITION MAN

Veröffentlichung: 1993
Bildquelle: Mutter Erde / Wikipedia

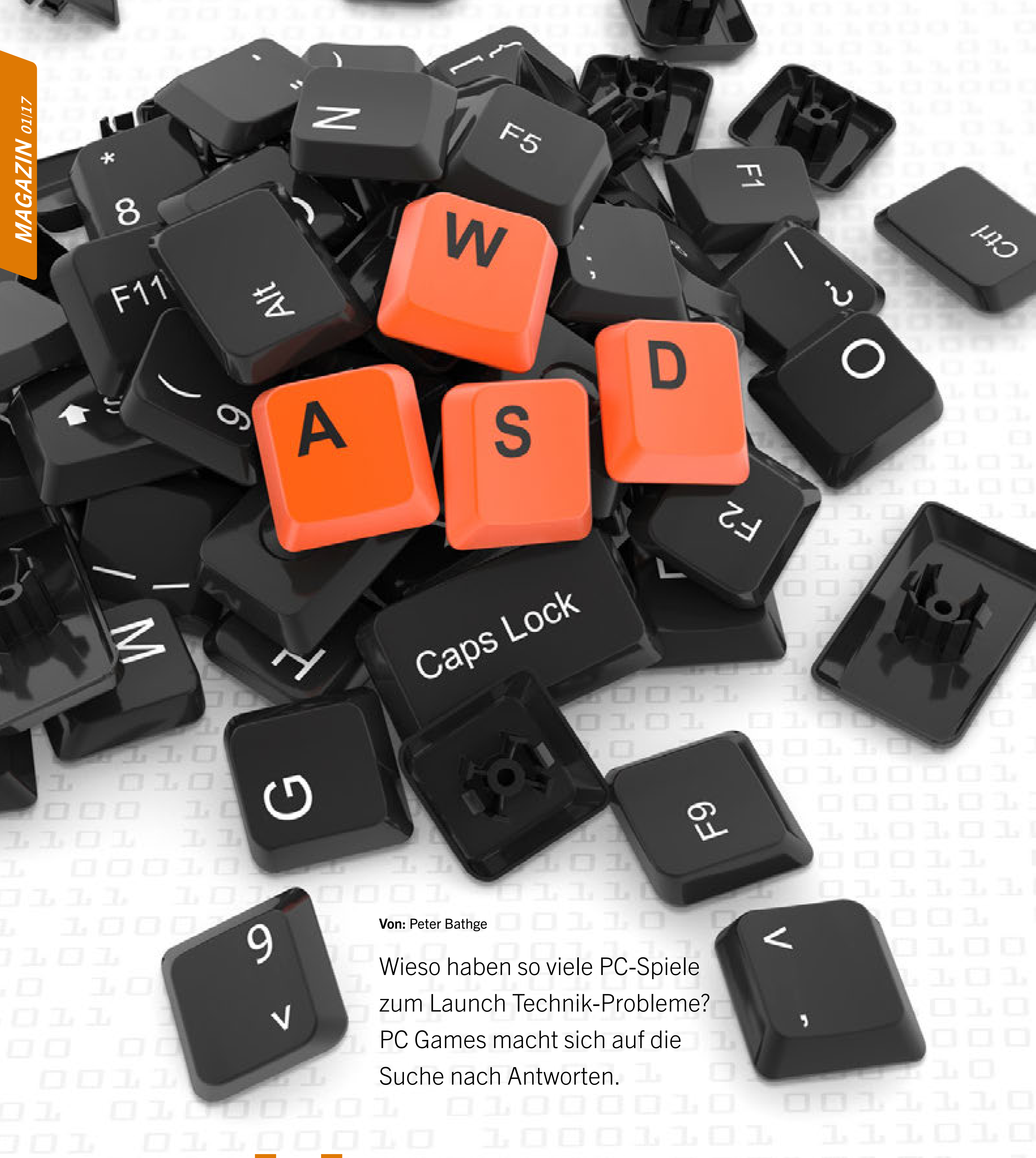


Der knallharte Cop John Spartan (Sylvester Stallone) wird wegen fahrlässiger Tötung zu mehreren Jahrzehnten Kälteschlaf verurteilt, im Jahr 2032 jedoch vorzeitig wieder aufgetaut. Denn die friedliche Gesellschaft der Metropolregion San Angeles – entstanden aus den Ruinen von Santa Monica, Los Angeles und San Diego – benötigt Beistand im Kampf gegen den Gangster Simon Phoenix (Wesley Snipes), den Spartan bereits aus der Vergangenheit kennt. Ein nicht unbedingt tiefgründiger, aber dennoch spaßiger und teilweise vor Ironie triefender Action-Kracher. Und: Oscar-Preisträgerin Sandra Bullock ist in der Rolle von Lt. Lenina Huxley mit dabei – mit diesem Film startete sie ihre beeindruckende Karriere.



Race Driver Grid

Codemasters hat mit *Race Driver: Grid* die nicht bei allen Spielern beliebte Rückspulfunktion in Rennspielen populär gemacht. Sie erlaubt es, Fahrfehler schnell zu korrigieren.



Von: Peter Bathge

Wieso haben so viele PC-Spiele zum Launch Technik-Probleme? PC Games macht sich auf die Suche nach Antworten.

Problemzone PC-Performance

Es ist die im Zusammenhang mit neuen PC-Spielen wohl am häufigsten gestellte Frage des Jahres, noch vor „Wie lang ist es?" und „Macht es Spaß?". Egal ob in den Kommentaren zu unseren Online-Tests auf PCGames.de, in Steam-Foren oder bei Reddit & Co. – überall beschäftigten sich die Spieler 2016 bei jeder Neuveröffentlichung als erstes mit einer Frage: „Wie läuft's?"

Anlass dazu gab es reichlich, denn 2016 geht wohl in die Geschichte ein als das Jahr, in dem Performance-Probleme am PC so häufig auftragen wie selten zuvor. Flüssige 60 Fps sollten mit heutiger Hardware nach Auffassung vieler Spieler Standard sein, doch immer wieder machten Spiele wie *XCOM 2*, *Mafia 3* oder *Dishonored 2* mit Ruckeleinlagen, stotternden Bildraten und einem mangelhaften Verhältnis von Systemanforderungen zu optischer Qualität negativ von sich reden.

Zu viele Variablen

Wer einen hochgezüchteten PC sein Eigen nennt, will dessen Leistungsreserven naturgemäß möglichst gut ausnutzen. Und wer aus Kostengründen ein Mittelklasse-Modell verwendet, möchte Spiele mit reduzierten Details immer noch flüssig spielen. Die Performance eines Spiels ist daher für viele PC-Spieler längst einer der wichtigsten Gradmesser zur Beurteilung der Qualität eines Titels. Umso verständlicher sind der Unmut und das Unverständnis der Community, wenn Spiele scheinbar schlampig auf den Markt geworfen werden. Dabei kam es zuletzt sowohl bei exklusiv für den PC entwickelten Titeln wie bei den weitaus zahlreicheren Adaptionen bestehender Konsolenversionen zu derartigen Performance-Problemen. Harvey Smith, seines Zeichens Creative Director bei Entwickler Arkane Studios, musste unlängst viele kritische Fragen zum Zustand der PC-Version von *Dishonored 2* über sich ergehen lassen. Das Spiel hakte bei Release und stellte ungewöhnlich hohe Anforderungen an die Hardware. Wie konnte es dazu kommen? Smith erklärt: „Wir haben nicht mit dem Zusammenspiel einiger Faktoren gerechnet, obwohl wir das Spiel umfassend getestet haben – High-End-CPUs mit Low-End-Grafikkarten, diese Art von Sachen." Die *Shadow Warrior 2*-Entwickler bei Flying Wild Hog, einem polnischen Indie-Studio, unterstreichen diese Aussage im Interview: „Der PC ist zwar die vielfältigste Plattform […] aber man muss sich die schiere Menge an Hardware ins Gedächtnis rufen, die unterstützt werden muss. Entwickler müssen PC-Spiele eigens für unterschiedliche Prozessoren und Grafikkarten sowie mehrere Betriebssysteme optimieren. Andere Problemursachen sind die 4:3-, 16:10-, Ultra-Wide-, 4K- und 200-Hertz-Monitore sowie die ganzen anderen seltsamen Hardware-Konfigurationen."

Die schiere Bandbreite an möglichen Komponenten und deren Interaktion in den heimischen PCs wird von unseren Gesprächspartnern immer wieder als Hauptgrund für etwaige Probleme zum Release genannt. Doch nicht nur Hardware-Inkompatibilitäten sorgen eventuell für Ärger. Spieler können veraltete Treiber installiert haben oder Hintergrundprozesse anderer Software (Beispiel: Virenscanner) behindern möglicherweise die korrekte Ausführung des Spiels.

Doch es wäre falsch, wenn nicht sogar unfair, die Schuld nur bei den Menschen vor den Monitoren zu suchen – besonders da es reichlich positive Beispiele für gute Optimierungen gibt (siehe Kasten rechts). Eine Schlüsselrolle kommt der Wahl der Grafik-Engine zu. Flying Wild Hog betont etwa, dass die Verwendung einer eigenen Technologie (der Road Hog Engine) viele Vorteile für den Entwickler hat: „Unsere Programmierer und Künstler kennen sie in- und auswendig. Das bedeutet, dass sie einige Probleme umgehen können, die dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel nicht die geforderte Leistung erbringt, stottert oder abstürzt. […] Wenn etwas schief läuft – sagen wir mal die Shader-Kompilierung – dann können sich unsere Program-

> „PC-Entwicklung ist sehr, sehr viel schwieriger als auf den Konsolen."
> Harvey Smith, Creative Director bei Arkane Studios

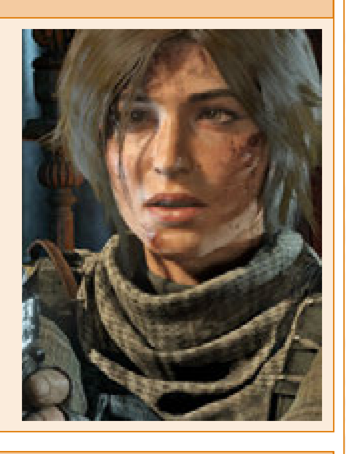


VIER SPIELE MIT STARKER PC-PERFORMANCE

Wie man richtig optimiert, zeigen drei herausragende Adaptionen von der Konsole und ein von Anfang an auf die Stärken des PCs zugeschnittenes Spiel.

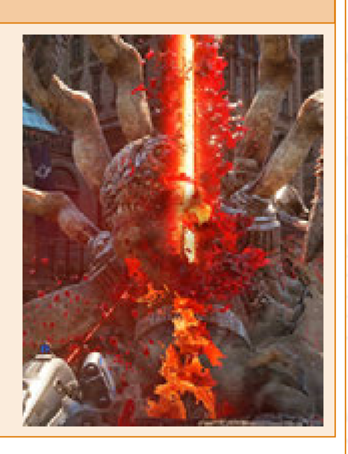
RISE OF THE TOMB RAIDER

Die Clipping-Fehler von der Konsole treten hier nur selten auf und auch die Kantenglättung ist jener aus den Xbox-One- und PS4-Varianten natürlich haushoch überlegen. Nur an wenigen Stellen ist eine ganz leichte Treppchenbildung an Objekten im Hintergrund zu erkennen; es fehlt temporales Anti-Aliasing (TXAA). Davon abgesehen lässt die PC-Umsetzung aber kaum Raum für Kritik; starker Kontrast, tolle Performance (wenn auch mit kleinen Defiziten für AMD-Nutzer) und viele Optionen erfreuen die Spieler.



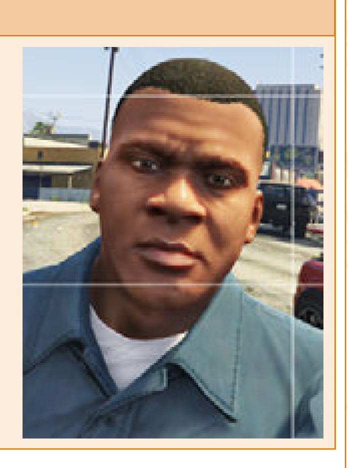
GEARS OF WAR 4

Entwickler The Coalition nutzt die Stärken der Unreal Engine 4 voll aus und kombiniert hochauflösende Texturen mit flotter Performance. Dazu schlummern etliche PC-exklusive Einstellungen im Menü. Neben einer freien Tastenbelegung gibt es Optionen, um das Sichtfeld zu vergrößern, die Auflösung stufenlos hochzuskalieren sowie Grafikdetails nach Bedarf zuzuschalten. Schön: Ein optional aktivierbarer Fps-Zähler verrät euch direkt im Spiel, wie viel mehr Leistung das Abschalten bestimmter Ultra-Einstellungen bringt.



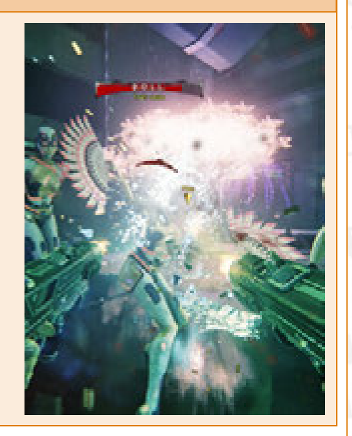
GRAND THEFT AUTO 5

Wunderbar flüssige 60 Bilder pro Sekunde sind dank moderater Systemanforderungen auch auf Rechnern ohne sündhaft teure Edel-Prozessoren und vergoldete Grafikkarten möglich. Dank guter SLI-Unterstützung, Auflösungen bis zu 4K sowie dem Verzicht auf ein künstliches Fps-Limit kommen auch Inhaber exquisiter Hardware wie einem Ultra-HD-Monitor und zweier Grafikkarten auf ihre Kosten. Das Optionsmenü beherbergt zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, um das Optimum an Leistung aus der Engine herauszukitzeln.



SHADOW WARRIOR 2

Der Ego-Shooter wurde vom polnischen Entwickler Flying Wild Hog primär für den PC entwickelt. Das umfangreiche Grafikmenü erlaubt tiefgehende Einstellungen und die eigene Engine skaliert hervorragend, um auch auf schwächeren PCs flüssige Bildraten zu ermöglichen. Die direkte Maussteuerung kam bei den Spielern ebenfalls gut an. Top: Effekte wie aufsteigende Schadenszahlen, Field of View (FoV), Chromatic Aberration und Bewegungsunschärfe lassen sich frei anpassen. Tolles Extra: ein Fotomodus für eigene Screenshots.



PATCH

SPÄTE HILFE DURCH UPDATES

Wenn der Launch in die Hose geht, helfen Patches dabei, die gröbsten Leistungslöcher zu stopfen.

Wenn sich auf Reddit und im Rest des Internets beim Launch eines weiteren PC-Spiels mit Technik-Problemen die negativen User-Kommentare stapeln, wird in den Tagen nach Release oft rund um die Uhr an Updates gewerkelt – der branchentypische „Crunch" geht auch nach Fertigstellung des eigentlichen Spiels weiter, zuletzt bei *Dishonored 2* und *Mafia 3*. Viele Studios haben dafür inzwischen feste Teams, die nach Veröffentlichung weiter am Spiel arbeiten, während der Rest der Belegschaft das nächste Projekt in Angriff nimmt. Im Fall von Rockstar Games erschien kürzlich sogar ein neuer Patch für *GTA 4* (Bild) – sechs Jahre nach dem letzten Update!



mierer fix darum kümmern. Wenn du dagegen mit der Engine einer anderen Firma arbeitest, musst du darauf warten, dass der Helpdesk auf deine Anfrage reagiert."

Engine-Wechsel wie in der Entwicklung von *Dishonored 2* können das Problem verschärfen, denn die Entwickler müssen den Umgang mit den neuen Tools erst erlernen. Engine-Flaschenhälse können die Entwicklung dann verzögern, bevor man Möglichkeiten findet, sie zu umgehen. *Dishonored* lief 2012 noch mit der sehr genügsamen, zu diesem Zeitpunkt bestens dokumentierten und von Entwickler Epic Games unterstützten Unreal Engine 3. Beim zweiten Teil kommt die Void-Engine zum Einsatz, eine Weiterentwicklung der Technologie hinter *Rage* (id Tech 5).

Tests vor Release

Der polnische Dienstleister QLOC, eine Consulting-Firma für Videospiel-Entwickler, die bei Lokalisierung, Design und Qualitätskontrolle aushilft, erklärt: „Gute Optimierung bedeutet, dass das Spiel dieselbe Framerate auf einer großen Bandbreite an Hardware-Spezifikationen erzielt, Low-End-Konfigurationen eingeschlossen." Grafikoptionen, die Detailumfang oder Anti-Aliasing regeln, dienen demnach als Werkzeug, um etwaige Unterschiede auszugleichen und Grafikpracht gegen Performance einzutauschen.

Um möglichst vielen PC-Spielern ein gleichwertiges Erlebnis zu bieten, sind umfangreiche Tests nötig. Entwickler berichten davon, wie sie ihre Spiele vor Release wochenlang auf Dutzenden, oftmals Hunderten Konfigurationen testen, meist in Zusammenarbeit mit externen Firmen wie QLOC, die dafür die nötige Infrastruktur besitzen. Die PC-fokussierte Spieleschmiede Flying Wild Hog steht bei PC-Spielern aktuell hoch im Kurs, denn ihr Ego-Shooter *Shadow Warrior 2* machte bei Release kaum Probleme. Ein Sprecher erklärt sich das folgendermaßen: „Während der Entwicklung versuchen wir, ein Ziel-Setup in Sachen Gaming-Hardware festzulegen und uns so auf spezielle oder ‚mainstreamige' Spezifikationen zu konzentrieren. Wenn Probleme auf unterschiedlichen Hardware-Konfigurationen auftauchen, können wir den Code schnell an unterschiedliche Komponentenzusammenstellungen anpassen."

> „Wir sind ein PC-Entwickler. Unser CEO ist ein Programmierer."
> Sprecher von Flying Wild Hog



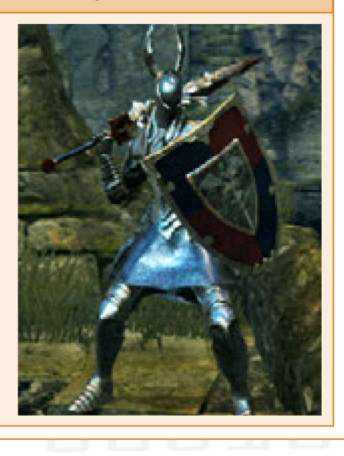
Probleme wie Ruckler, Grafikfehler oder Abstürze werden pro-

FÜNF SPIELE MIT LAUNCH-PROBLEMEN

In den letzten Jahren haben Spiele-Entwickler mit schlampig programmierten PC-Umsetzungen zunehmend den Zorn der Spieler auf sich geladen. Wir stellen fünf prominente Beispiele aus der jüngeren Vergangenheit vor.

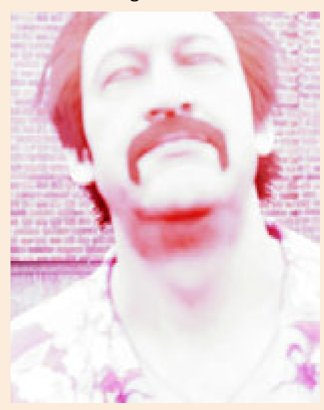
DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

Dass die japanischen Entwickler mit der (nebenbei auf 30 Fps begrenzten) PC-Umsetzung Schwierigkeiten hatten, sieht man schon an folgendem Punkt: Wie auf der Konsole leistet *Dark Souls* auch auf dem PC eine interne Maximalauflösung von 1024x720 Pixeln. Sprich: Wenn man die Auflösung im Menü höher einstellt, wird das Bild einfach hochskaliert und wirkt dementsprechend furchtbar verwaschen. Spieler mussten sich mit einem Fan-Patch behelfen. Die grausige Menü-Steuerung per Maus und Tastatur war so jedoch auch nicht mehr zu retten.



MAFIA 3

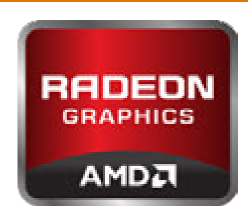
Zu Beginn mit einem Fps-Lock von 30 Bildern pro Sekunde versehen, machte die PC-Version des Gangster-Abenteuers massive Probleme. Besonders nervig waren die häufigen Abstürze aus heiterem Himmel. Aber auch das kaputte Beleuchtunggsystem mit teils überbelichteten Szenen (siehe Bild) und viele Glitches verdarben uns den Spaß an *Mafia 3*. Einstellungsoptionen für Anti-Aliasing, VSync & Co. sind zwar vorhanden, haben aber kaum Einfluss auf die Qualität der Optik – und schon gar nicht auf die Performance, die zu Beginn selbst bei hochwertigen PC-Komponenten oft großen Schwankungen unterlegen war. Erst nach der Veröffentlichung mehrerer Patches, die unter anderem das Fps-Limit aufheben, wird zuverlässig eine Framerate von 60 Bildern pro Sekunde erreicht. Trotzdem: Ganz schwache Leistung von Entwickler Hangar 13!



DIE ROLLE DER GRAFIKKARTEN-HERSTELLER

Entwickler schrauben nicht im Vakuum an der Performance ihrer Spiele. AMD und Nvidia greifen ihnen dabei tatkräftig unter die Arme.

Bereits früh in der Entwicklung stehen Spieleschmieden und GPU-Hersteller in Kontakt. Nvidia und AMD besitzen etwa eine Abteilung zur Qualitätssicherung, die aktuelle Builds in Arbeit befindlicher Titel spielt – die Ergebnisse dienen einerseits Performance-Verbesserungen, andererseits passen die Grafikkarten-Hersteller ihre Treiber anhand dieser Daten an. So veröffentlicht Nvidia etwa sogenannte Game-Ready-Treiber parallel zum Release von Spielen wie *Battlefield 1*. Das hilft aber nicht immer! Im Fall von *Dishonored 2* war laut Publisher Bethesda eine Treiber-Inkompatibilität mit für einige der auffälligsten Ruckler verantwortlich. Nvidia-Nutzern wurde empfohlen, auf eine vorherige Software-Version auszuweichen. AMD stellt Entwicklern mit der „GPU Open Initiative" eine Sammlung von Dokumenten, Tipps und Technologien zur Verfügung. Auf Basis dieser Open-Source-Bibliotheken können die Studios bestimmte AMD-Features selbstständig adaptieren und die Leistung ihrer Engines auf aktuelle Grafikkarten abstimmen. Exklusive Partnerprogramme der beiden GPU-Konkurrenten haben zuletzt zu einem Ungleichgewicht geführt: Spiele im Rahmen von Nvidias Gameworks-Programm laufen für gewöhnlich weitaus besser mit Geforce-Grafikkarten, während von AMD unterstützte Spiele wie *Deus Ex: Mankind Divided* auf Radeon-Platinen Vorteile in Sachen Direct X 12 oder der Haar-Technologie Tress FX besitzen.







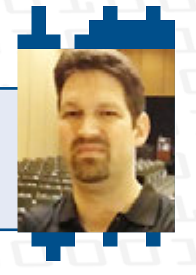
tokolliert, anschließend feilt das Team an Grafikeffekten, Gegneraufkommen oder Sichtweite in den betroffenen Gebieten, bis der neue Programm-Build das gesteckte Fps-Ziel in diesem Areal erreicht. Für viele Entwickler sind das jedoch primär 30 Fps statt der von vielen PC-Spielern erwarteten 60 Fps. Schuld sind die Konsolen.

Der kleinste gemeinsame Nenner

30 Bilder pro Sekunde werden in der Branche übereinstimmend als die minimale Bildrate eingeschätzt, bei der ein Spiel gut spielbar ist. Dank der größeren Distanz zwischen Bildschirm und menschlichem Auge ist dieser Wert auf Playstation 4 und Xbox One absolut ausreichend, um ein angenehmes Spielerlebnis zu garantieren – am PC fällt der Unterschied zu 60 Fps mit doppelt so vielen Frames pro Sekunde stärker auf. In beiden Fällen empfinden Spieler plötzliche Framerate-Einbrüche oder Slowdowns als extrem störend. Die minimalen 30 Fps zu erreichen, ist für viele Hersteller das oberste Ziel in Sachen technischer Optimierung – alles, was darüber geht, ist ein Bonus. Nur wenige Studios wie Treyarch (*Call of Duty: Black Ops 3*) oder Respawn Entertainment (*Titanfall 2*) nehmen auch auf den Konsolen von Anfang an die 60 Fps ins Visier – bei ihren Produktionen handelt es sich fast ausschließlich um Ego-Shooter, die aufgrund schneller Bewegungen und der intensiven Perspektive aus den Augen des Protagonisten besonders von einer sehr hohen, stabilen Bildrate profitieren.

Bei der Optimierung eines auch für Konsolen entwickelten Spiels haben die Macher einen handfesten Vorteil gegenüber der PC-Fassung: Sie können sich sicher sein, dass in allen Endgeräten dieselbe, im Voraus bekannte Hardware steckt. Hardware wie Mehrkernprozessoren und im SLI-Modus zusammengeschaltete Grafikkarten aus: Die Konsolenversion ist in Sachen Performance Leitplattform und hier gibt es keine solchen High-End-Alternativen. Ein Repräsentant von





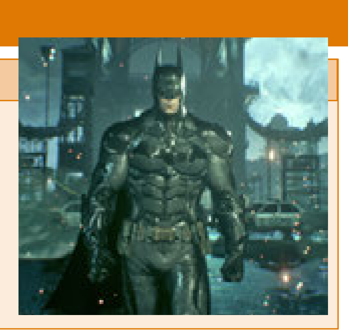
> „AMD versucht, in engem Kontakt mit Spiele-Entwicklern zu bleiben."
> Stephan Hodes, AMD Developer Technology Engineer

Dabei gilt: Der kleinste gemeinsame Nenner zählt. Deswegen reizen PC-Umsetzungen von Konsolenspielen auch so selten die großen Leistungsreserven starker

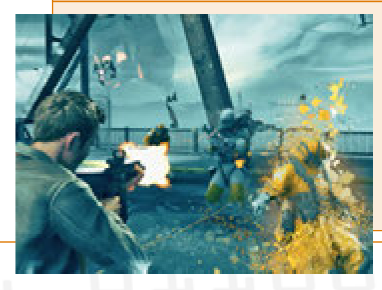
Flying Wild Hog vermutet, dass „einige Publisher den PC als weniger interessanten Absatzmarkt als die Konsolen einschätzen. Daher neigen sie dazu, weniger Zeit und

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Die Technik-Enttäuschung 2015 wurde wegen massiver Ruckler auf vielen Maschinen sogar zwischenzeitlich aus dem Steam-Katalog entfernt. Die Performance war so schlecht, dass sich Publisher Warner Bros. Interactive dazu gezwungen sah, allen Käufern Gratis-Spiele als Entschädigung anzubieten.



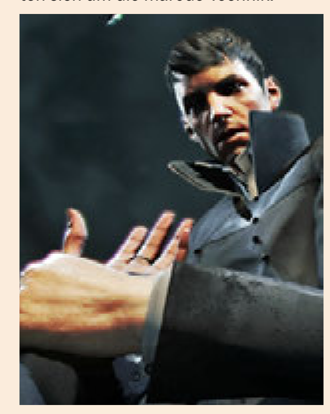
QUANTUM BREAK



Bei der Veröffentlichung im Windows-10-Store war es unmöglich, das Actionspiel flüssig zu spielen. Erst der Steam-Release ein halbes Jahr später brachte die Performance auf ein anständiges Level; an der ausgewaschenen Optik und merklich nachladenden Texturen änderte aber auch das nichts.

DISHONORED 2

Die überragenden spielerischen Qualitäten von *Dishonored 2* gingen zur Veröffentlichung unter einer Lawine aus Performance-Tücken unter. Trotz potenter Hardware litten viele Spieler unter scheinbar zufälligen Rucklern; diese Framedrops schienen insbesondere in Verbindung mit der Darstellung von Spiegelungen auf Glas und im Wasser zu stehen. Laut Entwickler Arkane waren Treiber-Inkompatibilitäten mit Nvidia- und AMD-Grafikkarten ein Grund für die Fehler, aber eine Teilschuld ist sicher auch dem Wechsel auf die Void-Engine zuzuschreiben. Mit insgesamt drei Patches nach Release bügelte Arkane die größten Schwächen aus, doch da war das Kind schon längst in den Brunnen gefallen: Bei Redaktionsschluss zählte die Steam-Produktseite des Spiels knapp 4.000 negative Nutzer-Reviews; die meisten davon drehten sich um die marode Technik.

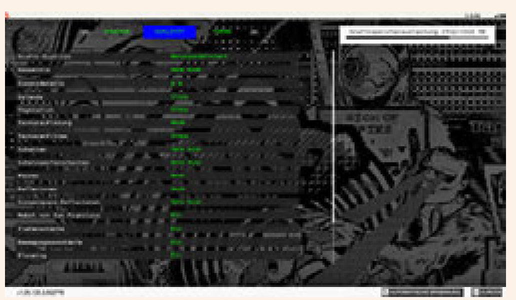


WAS PC-SPIELER WOLLEN

Was macht die perfekte PC-Umsetzung aus? Und dreht sich in den Köpfen der Spieler wirklich alles nur um hohe Fps-Zahlen? Das sind die wichtigsten PC-Features.

FLÜSSIGE 60 FRAMES PRO SEKUNDE

Der Unterschied zwischen 30 und 60 Fps ist merklich, besonders bei der relativ geringen Distanz zwischen Auge und Monitor am PC im Vergleich zum weit vom Fernseher entfernt sitzenden Konsolenspieler. Daher akzeptieren viele Spieler zu Recht keine Einschränkungen bei der Bildrate. Immer wichtiger wird zudem die Unterstützung von hohen Framerates auf 144-Hertz-Ausgabegeräten.



UMFANGREICHE GRAFIKOPTIONEN

Effekte wie Bewegungsunschärfe, Lensflares oder Chromatic Aberation empfindet manch einer als störend. Daher ist es umso angenehmer, wenn sie sich einzeln im Optionsmenü abschalten lassen. PC-Spieler schätzen zudem eine hohe Skalierbarkeit mit stufenweise reduzierbaren Grafikdetails und mehreren Anti-Aliasing-Stufen. Aktuell zeigt *Watch Dogs 2* der Konkurrenz in dieser Hinsicht, wo es langgeht.



DEUTLICHER UNTERSCHIED ZUR KONSOLENVERSION

Wenn man den Unterschied zwischen hohen PC-Grafikdetails und PS4-Optik mit der Lupe suchen muss, sorgt das für Frust. Ganz schlimm: PC-Versionen, die schlechter aussehen als die Konsolenfassung, siehe *PES 2017*.



KEINE EXTERNEN DIENSTE

Anmeldemarathons wie beim Start von *GTA 4* mit Logins für drei separate Plattformen (Steam, Games for Windows Live, Rockstar Games Social Club) nerven einen Großteil der Spieler genauso wie die zunehmende Fragmentierung des Marktes, bei dem jeder Hersteller ein eigenes Tool verwendet (Uplay, Origin, Battle.net).



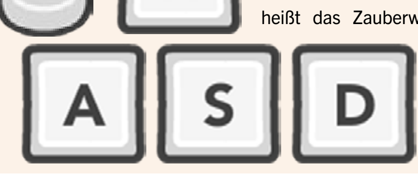


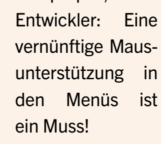
21:9-UNTERSTÜTZUNG & FREIES FOV

Gerade bei Ego-Shootern stören auf Konsolen zugeschnittene enge Sichtfelder den PC-Besitzer (Grund ist einmal mehr die unterschiedliche Sitzdistanz zur Anzeige). Daher ist es unabdingbar, dass entweder der Entwickler das Field of View (FoV) für die PC-Version angepasst hat oder aber der Spieler diese Option besitzt. Die zunehmende Verbreitung von 21:9-Monitoren macht die Unterstützung extrem breiter Auflösungen zudem erforderlich – hier hinken viele PC-Adaptionen noch hinterher, besonders beim Anpassen der im Ultra-Widescreen-Modus ansonsten verzerrten Bildschirmanzeigen.

FREIE TASTENBELEGUNG UND DIREKTER MAUS-INPUT

Egal ob Linkshänder, Behinderter oder Individualist: Für viele Spieler ist es eine Selbstverständlichkeit, die Steuerung nach Gutdünken anzupassen. Die meisten Entwickler von Konsolen-Adaptionen haben das längst kapiert. Dagegen hat sich noch nicht überall herumgesprochen, dass schwammige Maussteuerung durch nicht abschaltbare Features wie Mausbeschleunigung den PC-Nutzern regelmäßig die Zornesröte ins Gesicht treibt. „Raw Input“ heißt das Zauberwort. Apropos, liebe Entwickler: Eine vernünftige Mausunterstützung in den Menüs ist ein Muss!



Aufwand in eine ordentliche Portierung zu stecken.“ Klar: PC-exklusive Anpassungen kosten Zeit und Geld. Beides wird am Ende einer Spiele-Entwicklung knapp. Laut unseren Interview-Partnern fällt die Optimierung der Grafik-Leistung aber oftmals genau in diesen Zeitraum.

Spiele-Entwickler, vor allem solche, die einem großen Publisher angehören oder von ihm abhängig sind, stehen unter einem unvorstellbaren Druck. Anberaumte Releasetermine kurzfristig umzustoßen, weil in der Endphase der Entwicklung Ruckler und Performance-Probleme auffallen, ist schwierig. Besonders in einer Zeit, da große Hersteller börsennotiert und ihren Anlegern verpflichtet sind. Wenn positive Quartalszahlen geliefert werden müssen und aufwendige Werbekampagnen mit Millionenbudget bereits seit Wochen den unumstößlichen Veröffentlichungstermin eines Spiels verkünden, können sich Entwickler nicht einfach mal drei Monate mehr Zeit ausbitten, um die letzten Fehlerchen noch auszubessern. Im digitalen Zeitalter werden so von vornherein Patches einkalkuliert, um solche Probleme nachträglich zu beheben, von denen die Entwickler oft schon vor Release wissen, um die sie sich aber einfach nicht rechtzeitig kümmern konnten. So litt die PC-Adaption von *Forza Horizon 3* zu Beginn etwa unter störenden Mikrorucklern, wenn man die Bildrate auf 60 Fps festsetzte – beim Xbox-One-Maximum von 30 Bildern pro Sekunde lief dagegen alles flüssig.

Dabei können schon ein paar Wochen Extrazeit einen großen Unterschied machen, wie kürzlich bei der Terminverschiebung von *Watch Dogs 2* zu beobachten war. Ubisoft veröffentlichte die PC-Fassung des Open-World-Abenteuers 14 Tage später als die Konsolenfassungen. Das Ergebnis ist eine exzellente Adaption für den Heimrechner mit zahllosen Einstellungsoptionen, um Grafikqualität und Performance perfekt auszubalancieren. Das erste *Watch Dogs* erschien noch gleichzeitig auf allen Plattformen – die PC-Umsetzung wirkte entsprechend lieblos, besonders im Hinblick auf die Maus-Tastatur-Steuerung (siehe Kasten oben). Wer es sich leisten kann, fährt mit einer Terminverschiebung für den PC immer besser, zumal entsprechende Entscheidungen auch kaum auf Kritik aus der Spielergemeinde stoßen. Beispiel: Das nach vier Monaten Wartezeit sehr gut an den PC angepasste *Need for Speed*.

Externe Experten

Als eine Möglichkeit, den Druck in Sachen Optimierung von den Schultern der in Kreativprozesse und Gameplay-Fragen verstrickten Hauptentwickler zu nehmen,



TECHNIK-HOFFNUNG STAR CITIZEN

Das auf High-End-Hardware zugeschnittene Weltraum-Universum von *Star Citizen* soll ab 2017 eine kleine PC-Spiele-Revolution einläuten.

Die aktuelle Alpha-Version ist aber ironischerweise berüchtigt für ihre miserable Performance. Das liegt zum einen an der noch gänzlich unoptimierten Cryengine, deren Leistung erst kurz vor Release verbessert werden soll, zum anderen am Netzwerk-Code des Online-Spiels. Engagierte Fans haben bereits seitenlange Tuning-Guides geschrieben, mit dem Ziel, das Spiel auf sündhaft teuren Rechnern gerade so mit 30 Fps zum Laufen zu bekommen.

hat sich in der jüngeren Vergangenheit das Outsourcing an externe Firmen etabliert. Die *Shadow Warrior 2*-Macher bei Flying Wild Hog sehen einen Grund für die schlechte Performance vieler Spiele darin, dass die ins Boot geholten Portierungsexperten (sogenannte Third-Party-Studios) wegen der Distanz zum Spiel keinen guten Job abliefern. Allerdings weiß Flying Wild Hog selbst, dass eine Spieleschmiede alleine oft nicht die ganze Arbeit stemmen kann. Auf die Frage, warum das Studio vorerst nur eine PC-Version seines Koop-Shooters veröffentlicht hat, antwortete ein Sprecher: „Zeitmangel! Wir sind ein Indie-Studio; nicht klein, aber unabhängig finanziert und das bedeutet, dass wir uns nicht alles leisten können. In diesem Fall mussten wir unsere Ambitionen, etwas zu erschaffen, entsprechend unserer Möglichkeiten zurückfahren. Hätten wir *Shadow Warrior 2* parallel für mehrere Plattformen entwickelt, die Qualtiät des Endprodukts wäre um einiges geringer ausgefallen."

Selbst wenn bei großen Produktionen mit finanzstarken Publishern Geld keine Rolle spielen sollte: Die Arbeitsteilung bei der finalen Anpassung unterschiedlicher Plattform-Fassungen ergibt angesichts endlicher personeller und zeitlicher Ressourcen auch hier Sinn. Dennoch reagierten Spieler in der Vergangenheit allergisch auf entsprechende Ankündigungen, etwa vor dem Release von *Deus Ex: Human Revolution* im Jahr 2011. Director of Technology Julien Bouvrais (Eidos Montreal): „Viele hatten Angst, dass es eine direkte Portierung des Konsolenspiels wird. Das war exakt das, was wir, die Entwickler bei Eidos Montreal und Nixxes, nicht wollen. Wir haben alles unternommen, um zu gewährleisten, dass die PC-Version ihr ganz eigenes Aroma besitzt. […] Es war unmöglich für uns, alle drei Versionen zur selben Zeit zu erstellen. […] Wir wollten das Spiel keinem unnötigen Risiko aussetzen."

Die damals begonnene Zusammenarbeit mit dem niederländischen Studio Nixxes hat sich aus Sicht beider Firmen bewährt. Jurjen Katsam, Studiochef von Nixxes Software, betont mit Blick auf den Nachfolger *Mankind Divided*: „Eidos Montreal ist ein wirklich großartiger Partner für uns. [Sie, Anm. d. Red.] können sich voll auf den Kern des Spiels, die Story und viele der Gameplay-Mechaniken konzentrieren und wir können das nehmen und dann alle unsere Ressourcen darauf bündeln, das beste Spiel für PC-Spieler zu erschaffen. Ich glaube, dass diese geteilte Verantwortung dabei hilft, dass jeder das bestmögliche Spiel erhält, besonders PC-Spieler, und dass Konsolen nicht die Priorität bei der Entwicklung sind."





> „Nixxes kennt unsere Engine in- und auswendig."
> Julien Bouvrais, Director of Technology (Eidos Mont.)

Dass ein solches Outsourcing aber auch gewaltig in die Hose gehen kann, zeigte 2015 das populäre Beispiel *Batman: Arkham Knight*. Entwickler Rocksteady Studios offenbarte bereits bei den Vorgängern Schwächen in Sachen PC-Optimierung. Wohl auch deshalb beauftragte Publisher Warner Bros. Interactive das US-Studio Iron Galaxy mit der Umsetzung. Doch deren abgelieferte Arbeit entsprach weder den Qualitätsstandards des Publishers noch denen der Fans. Fehlende Kommunikation zwischen Haupt- und Nebenentwickler scheint in diesem Fall das größte Problem gewesen zu sein. Bei *Deus Ex* hatten sich Vertreter von Nixxes und Eidos Montreal dagegen mehrmals persönlich gegenübergestanden, man entwickelte über die Jahre hinweg ein enges Verhältnis und war „einander so nahe, wie nur irgend möglich, angesichts der Tatsache, dass zwischen den beiden Studios 6.000 Kilometer liegen." Zudem waren die Nixxes-Mitarbeiter riesige *Deus Ex*-Fans; ihr Enthusiasmus war ein nicht zu unterschätzender Faktor, wenn es um die Qualität der PC-Portierung geht. Anderen Studios fehlt dieser Ansporn – oder das Bewusstsein um die speziellen Bedürfnisse der PC-Spieler. So „vergaß" Hangar 13 bei *Mafia 3* etwa, die 30-Fps-Sperre der Konsolenfassung auszubauen.

Ob das Vorbild Nixxes' Schule machen wird und andere Publisher aus Outsourcing-Fehlschlägen gelernt haben, darüber lässt sich freilich nur spekulieren. Unabhängig von der möglicherweise schwierigen Zusammenarbeit mit Third-Party-Herstellern: Auch bei internen PC-Anpassungen wie in Sachen *Dishonored 2* kann offensichtlich viel schief gehen. Betroffenen PC-Spielern bleibt demnach vorerst nichts anderes übrig, als sich über schlampige Portierungen und nachträglich gepatchte Performance-Probleme bei den Herstellern zu beschweren und mit ihrer (geschlossenen) Brieftasche ein Zeichen zu setzen. Und PC Games wird auch in Zukunft vor technisch suboptimalen PC-Portierungen warnen. ❑



Bei *For Honor* kümmert sich mit den Deutschen von Blue Byte ein komplettes Studio ausschließlich um die PC-Optimierung.

Vor 10 Jahren

Januar 2007

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

▶ Für das bemühte Wortspiel „Gibt *Titan Quest* den Rest" im Begleittext zum Titelthema *Sacred 2* muss die damalige Chefredakteurin Petra Fröhlich die Verantwortung übernehmen.



„Die Dateigrößen neuer Demos kennen kein Halten", so Chefredakteurin Petra Fröhlich. Was sie damals wohl zu den immensen, rund 40 Mal umfangreicheren Download-Größen heutiger Spiele gesagt hätte?

Beleidigungs-Duell

F***ing *Scarface* im Test, motherf***er!

„Hier können auch geübte Schimpfer noch was lernen", lobt (?) der damalige Tester Thomas Weiß die PC-Adaption eines Gangsterfilm-Klassikers. *Scarface: The World is Yours* ist nämlich unter anderem deswegen so authentisch und filmreif, weil es den rauen Umgangston der Kinovorlage originalgetreu umsetzt. Kollege Weiß hat extra nachgezählt: „207 Mal kommt jenes F-Wort vor im Film. Hochgerechnet auf die Laufzeit entspricht das 0,02 Fps. Die Umsetzung zollt dem Tribut: Sie quetscht Schimpfwörter schneller aus den Boxen, als man erröten kann." Das virtuelle Alter Ego von Schauspieler Al Pacino besitzt Wiederkennungswert und die spannende Geschichte lässt den im Film letztlich getöteten Tony Montana einfach weiterleben und sein Drogenimperium neu aufbauen. Das spielt sich wie *GTA: Vice City*, nur schlechter, denn in Sachen offene Spielwelt und Nebenaktivitäten ist Entwickler Radical Entertainment kein Konkurrent für die Open-World-Virtuosen von Rockstar. 2012 hat Radical, das auch für *Prototype* und *The Simpsons: Hit & Run* verantwortlich zeichnete, praktisch aufgehört, als eigenständige Firma zu existieren. Das liegt wohl auch am bescheidenen Erfolg von Spielen wie *Scarface* (damalige PCG-Wertung: 72).

Tony Montana baut im Miami der Achtzigerjahre ein Verbrecherimperium auf – zum zweiten Mal.

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 – Aufstieg des Hexenkönigs

Das Add-on zum zweiten Mittelerde-Echtzeitstrategie-Spiel bot gute Unterhaltung, ist uns bis heute aber vor allem aus einem Grund im Gedächtnis geblieben: Es hat mit 75 Zeichen den wohl längsten Spielenamen aller Zeiten. Selbst die Abkürzung ist episch: *DHDRDSUM2ADH*. Da muss sich auch die zum Test aufgelaufene Konkurrenz-Erweiterung *Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption* (lächerliche 47 Zeichen) geschlagen geben. Auf dem letzten Platz: Strategie-Add-on Nummer drei in dieser Ausgabe, *Heroes of Might & Magic 5: Hammers of Fate* (gerade mal 42 Zeichen).

Militär & Fantasy

Im Test-Teil dominieren zwei Szenarien.

Obsidian Entertainment, heute für Old-school-RPGs wie *Pillars of Eternity* bekannt, erarbeitete sich vor zehn Jahren einen Ruf als Nachfolger-Experte. Nach *Star Wars: Knights of the Old Republic 2* führte man mit *Neverwinter Nights 2* eine weitere Bioware-Serie fort. Und wie! Story, Dialoge, Charaktere – *Neverwinter Nights 2* glänzte im damaligen Test mit tollen Ideen. Leider erarbeitete sich Obsidian – oft bedingt durch Termindruck der Publisher – auch einen Ruf als Schlendrian. *Neverwinter Nights 2* litt unter derart vielen Bugs bei Veröffentlichung, dass Tester Stefan Weiß erst mit Patch 1.02 versöhnlich gestimmt werden konnte. *NWN 2* bildete zusammen mit *Guild Wars: Nightfall*, *Warhammer: Mark of Chaos* (der Quasi-Vorläufer von *Total War: Warhammer*) und drei weiteren Fantasy-Spielen das Gegengewicht zur Militär-Offensive dieser Ausgabe. Vier Spiele mit Panzern, Helikoptern und modernen Schusswaffen waren in der Test-Rubrik vertreten, zwei davon blieben (negativ) in Erinnerung. *Armed Assault* war noch viel verbuggter als *NWN 2*, entpuppte sich aber als Trittstein zwischen *Operation Flashpoint* und *Arma 2 + 3* von Bohemia Interactive. *Splinter Cell: Double Agent* machte durch fehlende Zwischensequenzen und Grafikeffekte in der PC-Version von sich reden; zusammen mit dem durchwachsenen *Conviction* gilt es bis heute als Tiefpunkt der Reihe.



Armed Assault (rechts) legte den Grundstein für die *Arma*-Serie – und war voller Bugs. *Mark of Chaos* (oben) ist bis heute eine der besten *Warhammer*-Versoftungen. Mit *Double Agent* (oben rechts) ging die *Splinter Cell*-Serie vor die Hunde.

Metzeln für den Loot!

Vorschau: Zwei zum Scheitern verurteile Hack & Slays

Stichwort Qualitätskontrolle: „Das kann man in der Spielebranche nicht machen – das ist zu aufwendig und kostenintensiv." Bei diesem Spruch der Bug-Sucher von Quality Four im Rahmen unserer Vorschau hätten eigentlich alle Alarmglocken in der Redaktion schrillen müssen. Denn Quality Four sollte Entwickler Studio 2 dabei helfen, das deutsche Action-Rollenspiel *Sacred 2: Fallen Angel* fit für den Release zu machen. Tatsächlich litt das technisch höchst ambitionierte Ascaron-Spiel dann unter etlichen Bugs bei Release im Jahr 2008.

Das war freilich ebenso wenig abzusehen wie die monotone Leere von *Hellgate: London*, einem weiteren Hack&Slay-Hoffnungsträger. Beim Entwickler Flagship Studios waren wir noch begeistert von dem süchtig machenden Mix aus *Diablo* und Third-Person-Shooter – nur um ein Jahr später angesichts der langweiligen Story, sterilen Atmosphäre und immer gleichen Zufalls-Levels die Hände über dem Kopf zusammenzuschlagen.



Bei *Hellgate: London* mit futuristischen Knarren Dämonen in Londoner U-Bahn-Tunneln niederstrecken (links) oder in *Sacred 2: Fallen Angel* als Seraphim Zombies schnetzeln (rechts)? Beides war letztlich schlechter als erhofft.

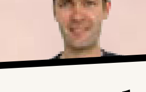
Seltsam, seltsam!

Der Blick zurück entblößt so manche Kuriosität.

Für die damalige Rubrik „Aus den Ressorts" mussten unsere Genre-Experten aus den Bereichen Action, Strategie, Abenteuer und Sport jeden Monat lustige Anekdoten und kleine Geschichten sammeln, die den Lesern auf einer Doppelseite präsentiert wurden. „Es war die Hölle", erzählt ein Zeitzeuge, der nicht namentlich genannt werden will. „Wir haben jedes Mal die dümmsten Fotos gemacht und uns das Hirn darüber zermartert, was wir da schreiben sollen." Robert Horn versucht auf dem Foto rechts übrigens nicht etwa, diesem Kreativdruck mit drastischen Mitteln zu entkommen. Es illustriert lediglich seine Verzweiflung angesichts der Bugs in *El Matador* und *Armed Assault*, die er innerhalb von drei Wochen testete – eine „Geduldsgrenzerfahrung". Da sieht man mal wieder: Schon damals erschienen Spiele regelmäßig in einem mangelhaften technischen Zustand – besonders, wenn sie von *Star Citizen*-Kritiker Derek Smart (*Battlecruiser 3.000 AD*) stammten. Diesem „Meister der polemischen Flamewars" attestierte ein Rückblick in Ausgabe 01/2007: „Er hat die Technik des Aufstachelns und Provozierens perfektioniert, er beherrscht das weitaus besser, als Spiele zu entwickeln."

Genervt von den vielen Bugs in den Testmustern dieser Ausgabe, sieht Robert Horn nur noch einen Ausweg.

ROLAND AUSTINAT



Je öfter ich **Hellgate: London** *sehe, desto sicherer werde ich mir: Dieses Spiel wird ein Hammer! Die Jagd nach besonders*

Da sieht man mal wieder, wie wenig aussagekräftig Vorschau-Events zu unveröffentlichten Spielen sein können. Kollege Austinat wusste damals freilich nicht, dass die Zufalls-Levels auf Dauer derart monoton sein würden.

Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(B) Buffie, das

Buffies sind kleine pelzige Wesen und sogenannte „Zivilisationsfolger". Sie ernähren sich von Nüsschen und Beeren. Ihr Lebensraum beschränkt sich auf ein kleines Revier innerhalb der majestätischen Anhöhen des Computec-Komplexes. Das scheue Buffie ist in freier Wildbahn nur selten anzutreffen. Lediglich während seiner Brunftzeit (drei Tage im August) verlässt es zwecks (meist erfolgloser) Partnersuche sein angestammtes Revier. Ansonsten ist das Buffie stets emsig damit beschäftigt, sämtliche Neuigkeiten rund um WoW (ähnlich wie Nüsschen) zu sammeln und in seinem Bau (www.buffed.de) zu horten. Da Buffies, so possierlich sie auch sein mögen, Wildtiere sind, ist von einer Haltung als Haustier abzuraten. Besuchen Sie stattdessen frei lebende Buffies auf buffed.de. So können Sie sein emsiges Treiben beobachten, laufen aber nicht Gefahr, gebissen zu werden.

Dieses Spiel ist so geheim, es wurde nie veröffentlicht! Sebastian Weber bekommt bei einem Entwicklerbesuch einen heiß erwarteten Blockbuster zu sehen – und darf anschließend nie auch nur eine Zeile darüber schreiben. Kurios!

57 Meter

Der Preis für den schönsten Screenshot der Ausgabe geht an Sebastian Weber. Beim Test von *Ski Alpin Racing 2007* zeigt unser Ex-Redakteur, dass man auch bei Rückschlägen nie den Kopf in den Schnee stecken sollte.



„Nach zwei Stunden habe ich aufgehört."

Dirk Gooding über *Gothic 3*, seinen Flop des Monats

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Durch das Internet haben alle Menschen unbegrenzten Zugang zu Information und Bildung – so lautet eine weit verbreitete These. Zieht man eine zweite These hinzu, die der Schwarmintelligenz, müsste die Menschheit eigentlich meist halbwegs klug agieren."

Soweit die Theorie, die wie immer grau ist. Im richtigen Leben sieht es leider anders aus. Ich trau mich kaum noch, Whatsapp einzuschalten, weil mich die schiere Menge an Nachrichten, für die sich ein Legastheniker schämen würde, deprimiert. Die Form ist das eine, doch der Inhalt ist oft nicht besser: „Heud amnd, waast schowo?". Der Verfasser dieser Nachricht hat Abitur! Fördert Whatsapp Lese-Recht-schreib-Schwäche? Ich fürchte, so einfach ist das nicht. Viele Zeitgenossen haben schlicht verlernt, sich auf das, was sie tun, zu konzentrieren. In der Onlineversion einer namhaften Zeitung steht seit geraumer Zeit immer die veranschlagte Lesezeit für einen Artikel. Ich habe mir sagen lassen, dass Texte, welche mehr als zwei Minuten beanspruchen, ungern gelesen werden. Zwei Minuten! Microsoft hat eine Studie veröffentlicht, die besagt, dass unsere durchschnittliche Aufmerksamkeitsspanne von 12 Sekunden im Jahr 2000 auf nur noch 8 Sekunden in 2013 gesunken ist, womit sie eine Sekunde geringer sein soll als die von Goldfischen. In Anbetracht dessen sollte mich eigentlich nichts mehr wundern. Und das war 2013 … seitdem wird die Aufmerksamkeitsspanne vermutlich nicht höher geworden sein. 81 % der rund 62 Millionen Internetnutzerinnen und -nutzer des ersten Quartals 2016 verwendeten Handys oder Smartphones, um online zu gehen (Quelle = Statistisches Bundesamt). Und was vollbringen sie damit außer Katzenbilder posten und grenzwertige Kommunikation? Richtig – Selfies! Ich kann die Dinger nicht mehr sehen! Aber vielleicht muss ich das ja gar nicht mehr lange, weil die Verursacher aussterben?
Die Studie „Me, Myself and My Killfie: Characterizing and Preventing Selfie Deaths" der US-amerikanischen Cornell-Universität kam zu dem Ergebnis, dass zwischen März 2014 und September 2016 127 Menschen durch Selfies starben – Verletzte nicht eingerechnet. Der verbreitetste Grund für ein derartiges vorschnelles Ableben war ein Sturz in einen Abgrund – von Brücken, in Baugruben o. Ä. Auf Platz zwei landete das Ertrinken. Viele wurden auch vom Zug überrollt. Einer überlebte sein Selfie mit einem wilden Gorilla nicht. Er hatte nicht bedacht, dass das Tier nach dem Schnappschuss noch da sein und eventuell gereizt reagieren könnte. Man plant daher ernsthaft (!) eine App zu schaffen, die mithilfe ihrer Sensoren sowie mittels Bildanalyse und GPS-Daten erkennen kann, ob sich der Fotograf in Gefahr befindet oder auf einen Abgrund zubewegt, und dann gegebenenfalls Alarm schlägt und die Kamera abschaltet.
Sicherheitshalber habe ich darauf geachtet, dass diese Kolumne in zwei Minuten gelesen werden kann, was natürlich einige Einschrä (1:58.35 Min.).

Quiz

„doppelte Arbeit"

Ahoi Rossi,
ähem, verwirrenderweise begegnen dem geneigten Rater nun derer zwei Mitarbeiter. Das bedeutet also doppelte Arbeit oder euphemistisch formuliert: doppelter Ratespaß. Dann mal los. Die Person rechts, sitzend, ist dann wohl eindeutig die Empfangsdame, während die Person links, stehend, durchaus in der Kundenbetreuung tätig sein könnte. Nicht unmöglich wäre nun ein 50%iger Treffer. Da freue ich mich schon mal auf eine in der Mitte glatt zersägte Spielebox.
Liebe Grüsse: David

Ich dachte eigentlich, dass ich es euch diesmal recht einfach gemacht hätte. Beide Personen waren bereits in dieser Rubrik vertreten. Wobei es sich bei der sitzenden Gestalt noch nicht einmal um eine Dame, sondern um unseren Praktikanten Sammy handelte, der kaum feminine Züge an sich hat. Dein zweiter Tipp ist zwar irgendwie auch falsch, aber da ich dringend meinen Schreibtisch aufräumen muss, lasse ich das gerade noch gelten. Teile mir bitte deine Anschrift mit, damit ich den Plunder entso… äh … damit ich die unglaublichen Kostbarkeiten verschicken kann.

Spamedy



Hallo Su?.
*Sexy Hengst will f***t unappeasable F***e? Lassen Sie uns die*

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Unsere Franzi wurde eigentlich nicht erkannt, aber aus oben erklärten Gründen geht der Preis an David.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

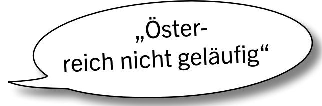
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

*Nacht zusammen verbringen. Klicken Sie auf den Link und das hei?este Madchen der Stadt geben Ihnen meine ******* uber Nacht. Komm und f**** mich jetzt, oder ich werde ein anderes Mannchen zu finden.*

Ich musste einige Buchstaben durch * ersetzen, damit unser Lektorat nicht in Schnappatmung verfällt. Das kommt davon, wenn man eine Fremdsprache aus Schmuddelfilmchen lernt. Aber diese E-Mail hat mich dann doch zu etwas inspiriert! Weil mir dafür die Worte fehlten, habe ich einen neuen Begriff kreiert – „Virpes". Er setzt sich zusammen aus den Wörtern „virtuell" und „Herpes". Wer möchte, kann den Begriff gerne verwenden, allerdings lege ich Wert darauf, der Erfinder von Virpes zu sein. Bitte helft mir und sorgt dafür, dass Virpes das Wort des Jahres 2017 wird.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Multilingual



Lieber Rossi,

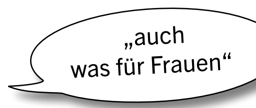
das Nudelsalatrezept war einsame Spitze. Es hatte nur einen großen Fehler; keiner von uns konnte aufhören zu essen. Trotzdem hätte ich eine Bitte auch auf die 2 (oder sind es schon 3) Ossi Abonnenten einzugehen. Der Begriff Jagdwurst ist in Österreich nämlich nicht geläufig. Laut den mannigfaltigen Bildern in Google war Jagdwurst noch am ehesten mit „Krakauer" vergleichbar. Laut Rezept ist es ja eh wurscht, welche Wurst man verwendet, aber trotzdem bitte, wenn möglich zukünftig auch um eine österreichische Übersetzung. Z.b. Kartoffel = Erdapfel; Tomate = Paradeiser; Gut dies sind triviale Begriffe die keiner Übersetzung bedürfen. Schwieriger wird es da schon bei Pflaume = Zwetschke, besonders wenn man ein „Du" voranstellt. Du Zwetschke bezeichnet ein kleines herziges Kind, während Du Pflaume eher in die Kategorie ehrenrührig fällt. Ganz schlimm wird es bei Telefonnebenstellennummer = Klappe (ist immer eine große Versuchung bei Telefonaten mit deutschen Kollegen gewesen). Also nochmals Danke für die Rezepte

Helmut aus Wien

Ehe ich jetzt fortfahre, möchte ich, um Missverständnissen vorzubeugen, daran erinnern, dass ich nichts gegen Österreicher habe. Das Gegenteil ist der Fall. Ihr seid meiner bayrischen Seele näher als irgendein anderer Volksstamm. In Wien gibt es den besten Kaffee und die besten Cafés der Welt und der Wiener an sich ist gewöhnungsbedürftig, aber durchaus liebenswert. Allerdings ist mir bisweilen eure Sprache genauso fremd wie euch die meine. Ich betrachte solche lingualen Stolpersteine jedoch nicht als Belastung, sondern als erheiternde Episoden. Ich käme nie auf die Idee, einem Wiener zu erklären, wie sein Erdapfel wirklich heißt! Wenn er dies als Unverschämtheit empfinden würde, wäre er sogar im Recht. Also lass bitte auch du diesbezügliche Belehrungen, zumal die von dir angesprochenen Problemchen keine wirklichen Probleme sind. Und den Gag (?) mit der Telefonnebenstellennummer habe ich gar nicht verstanden. Könnte mich da jemand aufklären?

Aber es freut mich natürlich ungemein, dass mein Rezept bei einem waschechten Wiener Anklang fand. Ein klein wenig stolz macht mich das auch!

Blau



Hallo Rainer

Nachdem nun einiges über blau leuchtende Technik-Gimmicks und Gechlechterklischees geschrieben, gesendet und abgedruckt wurde, möchte ich hier mal eine (nicht die!) weibliche Sicht der Sache darlegen. Eigentlich ist es mein Mann, der die PC Games abonniert hat und liest, und das schon seit Jahren und länger, als ich ihn kenne. Ehrlich gesagt blättere ich die Zeitschrift immer nur mal durch, um mir die bunten Bildchen anzusehen und dann deine Rumpelkammer zu lesen. So stolperte ich dann auch über oben genanntes Thema und möchte dazu anbringen: Geräte, die schick blau leuchten, sind auch was für Frauen. Bestes Beispiel: Ich entschied mich unlängst (und in Abwesenheit meines Mannes) für blau leuchtende, süße, kleine Mini-Lautsprecherboxen, als die alten den Geist aufgegeben haben, obwohl andere, weniger stylishe durchaus besser gewesen wären. Das heißt also, auch wir Frauen sind vor den ruchlosen Marketing-Strategen nicht gefeit.

Uns allen ein blau leuchtendes Weihnachten und liebe Grüße

Sabrina

PS: Da du das böse K(atzenbilder)-Wort nur 2x laut gesagt hast, bleibst du glücklicherweise von blau leuchtenden Katzenbildern verschont. Stattdessen gibt es die grün leuchtenden.

Eine Kolumne setzt voraus, dass mit dem Hammer der Pauschalisierung zugeschlagen wird. Sonst wäre es ja auch keine Kolumne, sondern eine Abhandlung. Dennoch vielen lieben Dank für deine Erklärung weiblicher Verhaltensweisen. Wir Männer sind da wirklich für jeden Tipp dankbar! Apropos Weihnachten: Letztes Weihnachten bekam ich eine blaue (!) Innenraumbeleuchtung für mein Auto geschenkt. Ich ertappe mich immer noch dabei, wie ich des nächtens einsteige, nur weil dann der Innenraum so tiefblau leuchtet. Die Entscheidung für meinen BD-Player fiel übrigens auch erst, als ich von dem blau beleuchteten Bedienfeld las. Ich kann die blau leuchtenden Dinger in meinem Haushalt nicht mehr zählen, zumal etliches davon NUR gekauft wurde, weil es blau leuchtet. Angeblich soll es inzwischen sogar Grabsteine geben, die blau leuchten! Es ist nun nicht so, dass ich mich deswegen auf den Tod freuen würde, aber irgendwie neckisch ist die Vorstellung schon, auch nach dem Ableben blau-es Licht verbreiten zu können. Wenn es jetzt noch gelänge, dass gelegentlich Rauschwaden aufsteigen, würde ich sicherheitshalber so ein Ding auf Vorrat kaufen, in der Hoffnung, es erst sehr, sehr viel später verwenden zu können. Ich beneide sogar die Polizei, weil sie immer mit so feschem Blaulicht fahren können. Irgendwann wird irgendwer irgendeine hochtrabende Bezeichnung für diese, nennen wir es mal harmlos „Marotte" finden. Es gibt wahrlich schlimmere Probleme. Allerdings würde ich auch künftig gerne auf blau leuchtende Katzen verzichten. So, ich mach jetzt den restlichen Nachmittag blau. Grüße an deinen Mann!

ROSSI SHOPPT — **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Potion Becher

Als ich den „Potion Becher" bekam, bin ich etwas erschrocken. Entgegen meiner Erwartung war er kaum als Tasse zu benutzen. Zu groß und zu schwer. Dabei ist er hervorragend verarbeitet. Der Keramikbecher hat einen abnehmbaren Deckel, das Design ist an bekannte Items in Rollenspielen angelehnt, es sind roter Heiltrank und blauer Manatrank verfügbar und ein mit Korken verschließbares Fach im Deckel ist auch dabei. Inzwischen liebe ich dieses Gefäß jedoch, um Suppe (!) daraus zu löffeln. Sie bleibt darin lange heiß und im Deckel bewahre ich Salz auf. Aber auch als reiner Ziergegenstand oder Dose für Krimskrams macht der „Potion Becher" etwas her.

www.getdigital.de



Bildquelle: www.getdigital.de

Download



Dear PC Games

I am lookinjg for a PC games download website link. I can't find for what I am looking. Please send me al link for downloading GTA V!

Greetings from max münster

I think, that you are standing with the English language a little bit on the warfoot. Es sollte dir eigentlich aufgefallen sein, dass wir trotz des etwas fremdländischen Namens eine deutsche Zeitschrift sind und auch unser Internetauftritt sich deutschsprachig gestaltet. Dass man natürlich auch unsere Redakteure muttersprachlich ansprechen kann, erwähne ich nur der Vollständigkeit halber. Auch glau-

be ich davon ausgehen zu können, dass du aufgrund deines Namens und deiner „.de"-E-Mail-Adresse im deutschsprachigen Raum anzusiedeln bist. Warum, um alles in der Welt, dann diese Anhäufung englischer Verben und Substantive?

Aber dennoch gebe ich dir natürlich gerne einen Link, wo du *GTA 5* downloaden kannst. Erfrage bei Google (kennst du, oder?) die URL von Steam. Dort gibt es das Spiel zum Download. Solltest du jetzt etwas anderes von mir erwartet haben, bist du ja noch verwirrter als ich angenommen habe …

Geleimt

„in Kombination mit dem Eigengewicht"

Lieber Herr Rosshirt,

ich habe schon in der letzten Ausgabe beobachtet, dass Sie mehrseitige Beileger ins Magazin „kleben". Mir ist bewusst, dass Sie das Magazin auch durch Werbung finanzieren müssen. Bitte, bitte, bitte kleben Sie die Beileger nicht auf die Heftartikel. Von mir aus können Sie die Dinger auf die letzte Seite setzen. Der tolle Hitman-Artikel ist bei mir schon durchlöchert angekommen (ohne mein Zutun). Scheinbar hat der Transport in Kombination mit dem Eigengewicht des Beilegers gereicht, damit das Papier durchreißt. Foto im Anhang. Ihre Artikel in den letzten Ausgaben waren sehr aufschlussreich, gut recherchiert und schlüssig formuliert. Weiter so. Danke für Ihr offenes Ohr und Gruß von hinter den Bergen.

Michael Egger



Werter Herr Egger, ich bedaure, dass Ihre PC Games beschädigt wurde. Natürlich könnten wir derartige Einkleber auf die letzte Seite pappen. Allerdings würde uns dort jeder Werbepartner, der just dort seine Anzeige gebucht hat, mit Gift, Galle und Anwälten bedenken. Niemand zahlt gerne für Werbung, welche zugeklebt wird! Somit bleiben also nur eigene Artikel – mit dem von Ihnen angesprochenen Nachteil. Ich bedaure dies, sehe aber leider keinen Weg der Abhilfe. Wer hier eine gangbare Lösung hat, möge sich bitte melden. Wir würden seinen Vorschlag samt Foto rahmen, im Empfangsbereich aufhängen und jeder Mitarbeiter müsste ihn bei Betreten des Gebäudes höflich grüßen. Ich selbst habe (mal wieder) die Klebung dieser Ausgabe getestet und konnte die Beilage problemlos und ohne Beschädigung. entfernen. Mir ist jetzt schon klar, dass Ihnen diese Aussage nicht weiterhelfen wird. Aber ich bin gerne bereit, Ihnen ein unbeschädigtes Heft zukommen zu lassen. Ich würde sogar vorher eigenhändig den Einkleber entfernen!

Rechtschreibung

„Immer fest druff"

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

jetzt bin ich doch noch an Heft 11/16 hängen geblieben, das meine Tochter im Wohnzimmer liegen gelassen hat. Mein Erstaunen war nun groß, als ich feststellte, dass es heute noch Menschen gibt, die andere in der Kommunikation auf Mängel in der Rechtschreibung und auf allgemeine Umgangsformen hinweisen. Endlich, ein Lichtblick! Keine Gnade den Kleinschreibern. Keinen Fußbreit denen, die ihre Mails ohne körperliche Not mit Füßen zu schreiben scheinen. Immer fest druff, wo stetes Ausrufezeichen den Punkt ersetzt. In die Tonne mit „Huhu" und „mfg". Meine Unterstützung haben Sie. Falls Sie mal flüchten müssten, würde ich Ihnen vielleicht sichere Unterkunft anbieten.

Mit freundlichen Grüßen,
Markus P.

Es freut mich natürlich, dass Sie bezüglich Rechtschreibung meine Meinung teilen. Es mag Sie beruhigen, dass sich längst nicht alle Zeitgenossen mental von Duden, Dativ und Genitiv verabschiedet haben. Ich habe zwar auch das Gefühl, dass die Anzahl derjenigen, welche Texte ausschließlich mit dem Mittelfinger tippen oder ihre Meinung kundtun, indem sie mit der Stirn auf die Tastatur klopfen, größer wird, aber das ist vermutlich nur der Tatsache geschuldet, dass es (gefühlt) inzwischen niemanden mehr gibt, der nicht online und sofort, unmittelbar kommuniziert. Genau hier dürfte auch der Knackpunkt liegen. Briefe hat man sich früher noch einmal durchgelesen, ehe man sie verschickte. Das selbst geschriebene Wort hatte einen gewissen Wert, der sich nicht nur auf die Kosten von Papier und Briefmarke reduzieren ließ. Das Internet verführt dazu, sich schnell, direkt und befreit von lästigen Zwängen zu artikulieren in der irrigen Meinung, dass der Inhalt und nicht die Form zähle. Aber wer mag den Gedankengang eines Schreibers ernst nehmen, der selbst seine Sätze nicht ernst nimmt? Wer vertraut einer Äußerung, die mangels Rechtschreibung kaum verständlich ist? Ich muss Ihnen und den meisten meiner Leser diese (fast schon) philosophischen Gedankengänge aber nicht nahebringen, da Sie sie ja schon selbst verinnerlicht haben. Und was hier bisweilen auf meinen Seiten zu sehen ist, ist beileibe nicht das „normale" Leben. Gott sei Dank! Es ist bei mir ein wenig so wie bei einem Nachrichtenredakteur. Nur schlechte Nachrichten sind gute Nachrichten. Das bedeutet aber keinesfalls, dass es NUR schlechte Nachrichten gibt. „Für einen Hammer sieht alles wie ein Nagel aus." – wer dieses Zitat zuerst richtig zuordnet, bekommt einen Sonderpreis.

LESER DES MONATS

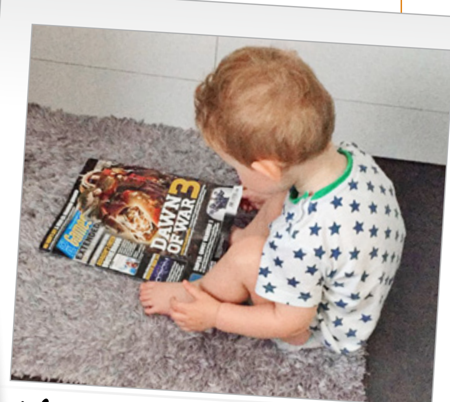
Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Das unvermeidbare Katzenfoto kommt diesmal von Erik



Michael und die PC Games in einem etwas verstörenden Foto aus Seoul



Olivers Zeitschrift und Olivers Nachwuchs

Rossis Speisekammer

Heute: Riesenkeks

Foto: Fotolia / © L.Bouvier

Wir brauchen:

- 115g Butter
- 3-4 EL Erdnussbutter
- 115g Zucker
- 115g brauner Zucker
- 1 Ei
- 180g Mehl
- 1/2 TL Natron
- 60g gehackte Schokolade
- 40g grob gehackte Walnüsse
- 1 Prise Salz

Amerikanische Cookies mag eigentlich jeder. Dabei sind sie sehr einfach zu machen. Dass dieser Keks die Größe einer Pfanne hat, macht ihn auch noch sehr eindrucksvoll.

Den Ofen heizen wir auf 175°C vor. Die Butter wird bei mittlerer Hitze in der Pfanne geschmolzen. Dann rühren wir den Zucker und die Erdnussbutter noch darunter. Das Ganze nehmen wir vom Herd und lassen es abkühlen. Ei möglichst schnell einrühren (es sollte auf keinen Fall gerinnen!), Mehl, Natron und Salz dazugeben und alles wieder vorsichtig verrühren. Warum auch immer – am besten geht das mit einem Holzlöffel. Jetzt kommen noch die Schokolade sowie die Walnüsse in den Teig und alles drücken wir etwas an. Mitsamt der Pfanne kommt der Teig für ca. 20 Minuten in den Ofen. Wenn er Goldbraun ist, ist er fertig. In der Mitte sollte er noch ein wenig weich sein.

Statt Walnüssen und Schokolade können auch Mandeln, Kokosraspeln oder Smarties (!) untergerührt werden. Experimentiert da ruhig ein wenig. Der Keks schmeckt pur hervorragend. Wer mag, garniert ihn noch mit Schokosauce, oder (mein Favorit) mit Vanilleeis und Karamellsauce.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

DAS WAR 2016

Tolle Spiele, große Enttäuschungen, spannende Trends und ein paar Skandale – das Spielejahr 2016 in unserem PC-Rückblick.

Von: Peter Bathge/Matti Sandqvist

Microsofts PC-Offensive

GEARS OF WAR 4

Nach Jahren des Xbox-Fokus hatten wir es kaum mehr für möglich gehalten, doch Microsoft hat PC-Spieler dieses Jahr tatsächlich mit neuen Spielen versorgt – wenn auch ausschließlich auf Windows 10. Im Rahmen des neuen Programms Xbox Play Anywhere hat die Firma aus Redmond alle großen Xbox-One-Exklusivtitel auch für den Rechenknecht zu Hause veröffentlicht. PC-Spieler durften sich so nicht nur über die vom Index gestrichene *Gears of War: Ultimate Edition* freuen, eine aufwändige Neuveröffentlichung des fast zehn Jahre alten Seriendebüts. Nein, auch der jüngste Part der Reihe, *Gears of War 4*, fand neben dem mäßigen *Recore* und dem grandiosen Rennspiel *Forza Horizon 3* seinen Weg auf heimische Festplatten und punktete noch dazu mit tadelloser PC-Technik. Das konnte dieses Jahr bei Weitem nicht jedes Spiel von sich behaupten (siehe Kasten rechts). Startschwierigkeiten hatte auch Remedys *Quantum Break*, lange Zeit als großer Xbox-One-Heilsbringer gehandelt, dann jedoch als einer der Starttitel für Play Anywhere gleichzeitig auch für den PC veröffentlicht – in katastrophalem Zustand. Neben Engine-Sorgen waren auch Probleme mit Windows 10 und dem Microsoft Store dafür verantwortlich, dass der Action-Reißer mit Zeitreise-Thematik beim Publikum durchfiel. Microsoft besserte im Anschluss nach und fügte seiner umstrittenen, weil in sich geschlossenen Universal Windows Platform (UWP) neue Features hinzu. Doch bis heute ist der Microsoft Store beim Spielekauf umständlich zu bedienen und intransparent. Kein Wunder, dass die Verkäufe von *Quantum Break* erst anzogen, als Remedy das Spiel mithilfe von Publisher THQ Nordic im Herbst auch auf Steam und für Windows 7 veröffentlichte.



QUANTUM BREAK

FORZA HORIZON 3

4.207

Spiele erschienen im Jahr 2016 auf Steam – allein bis zum 1. Dezember. Das entspricht fast 40 % der gesamten Steam-Bibliothek!

Technik-Fails zum Launch



DISHONORED 2

MAFIA 3

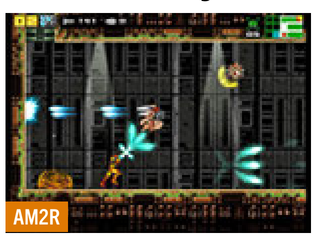
Wer beim Spielen Wert auf flüssige Grafik legt, hatte 2016 immer wieder Grund, sich zu ärgern. Kaum ein großer AAA-Titel lief von Anfang an perfekt, oft mussten die Entwickler nachträglich mit Patches an der Performance schrauben. Ruckler und Hänger suchten bei Weitem nicht alle Spieler heim, etwa in *XCOM 2* oder beim schlecht optimierten *Dishonored 2*, doch die Beschwerden der Betroffenen hallten umso lauter durch die Internet-Foren. Den Vogel schoss *Mafia 3* mit seiner eingebauten 30-Fps-Sperre ab. Die offensichtliche Schludrigkeit der Macher sorgte dafür, dass die Bereitschaft der Kunden, Spiele zum Release zu kaufen, beständig sank.



XCOM 2

Irre aufwändige Fan-Projekte

Während viele Nutzer in den Kommentaren auf PCGames.de ihrem zunehmenden Ärger mit AAA-Entwicklern und deren scheinbar immer niedrigeren Qualitätsstandards Luft machten, waren es 2016 die Ein-Mann-Studios und Hobby-Programmierer, die uneingeschränkten Respekt bei Presse und Spielern genossen. Der Rollenspiel-Hit des Sommers war für manch einen etwa nicht das Millionenspiel *Deus Ex: Mankind Divided*, sondern die *Enderal*-Mod für *The Elder Scrolls 5: Skyrim*. Die Total Conversion eines internationalen Teams von Freizeit-Moddern bietet unzählige Stunden Spielspaß, ausgefallene Quest-Ideen und eine spannendere Story als Bethesdas Originalspiel – und kostet dabei nicht einen Cent! Dafür gab es von PC Games sogar den begehrten Editor's-Choice-Award – eine Premiere in Sachen Mods! Als Gratis-Download erschien auch *AM2R* – ein feines PC-Remake des Nintendo-Klassikers *Metroid 2* im charmanten Pixel-Look. Sechs Jahre hat ein Team von Fans daran gearbeitet. Alle Achtung!

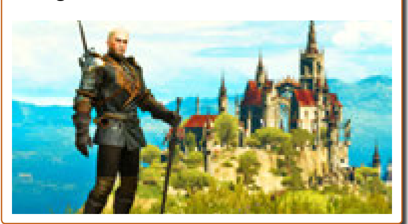


AM2R



ENDERAL

Unsere Spiele des Jahres



THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE
Noch ein Add-on! Die letzte Reise von Hexer Geralt musste sich nur ganz knapp der *WoW*-Erweiterung *Legion* geschlagen geben, am Ende trennte die beiden Spiele ein mickriges Pünktchen im Ranking von PC Games. Das polnische Entwicklerstudio CD Projekt fährt im zweiten großen DLC zum Spiel des Jahres 2015 noch einmal schwere Geschütze auf. Egal ob Dramatik, Spielwelt, Dialoge, Quests oder Charaktere – *Blood and Wine* rangiert in allen Belangen auf dem allerhöchsten Rollenspiel-Niveau. Der Abschluss der Hexer-Trilogie ist somit ein Pflichtkauf für alle Fans von Protagonist Geralt.



Platz 2

WORLD OF WARCRAFT: LEGION
Der Überraschungssieger unserer redaktionsinternen Abstimmung überzeugt mit massig Inhalten und hat gleich mehrere *WoW*-Abstinenzler im Team zurück auf die Server gelockt. Das Schmieden von Artefakten, die neue Dämonenjäger-Klasse und die vielen, vielen Quests und Raids sorgen auch noch Monate nach dem Release im August dafür, dass Wolfgang, Marc, Sascha & Co. regelmäßig einen Zwischenstopp in Blizzards altgedientem Online-Universum einlegen.



Platz 1

DARK SOULS 3
Die Rückkehr in düstere, mit bockschweren Kämpfen gegen verdrehte Monster gefüllten Ruinen hat einen Teil der Redaktion verzückt. Teil 3 der Hardcore-Serie sorgte wieder für reihenweise schwitzige Hände und angenehmen Nervenkitzel. Mit Blick auf Platz 1 und 2 scheint somit klar, dass dicke Rüstungen, große Schwerter und Feuer speiende Drachen das Blut der PC-Games-Redakteure am ehesten in Wallung bringen. Da haben auch Hits wie *Doom*, *Rise of the Tomb Raider*, *XCOM 2* und *Overwatch* keine Chance. Sie wurden bei der Abstimmung auf die hinteren Plätze verwiesen.

FIREWATCH
Überraschenderweise teilt sich das kleine Indie-Adventure *Firewatch* den dritten Rang mit *Dark Souls 3*. Eine beachtliche Leistung für das junge Studio Santo Campo, das Spielern eine wunderschöne, mitreißende und manchmal beklemmende Reise durch einen virtuellen Nationalpark ermöglicht. *Firewatch* erzählt seine Geschichte mittels atmosphärischer Funksprüche, denen die Redaktion liebend gerne lauschte.

Platz 3

Großer Hype, große Enttäuschung

Vorfreude, so sagt man, ist die schönste Freude. Das gilt auch bei PC-Spielen. Mal ehrlich: Wer freut sich nicht schon auf den ein oder anderen 2017-Hit? Und doch ist so manch ein Spieler 2016 vorsichtiger geworden, was die Euphorie vor dem Release und den sogenannten Hype angeht: Zu oft erfüllten sich die Versprechungen der Hersteller nicht, zu groß war die Enttäuschung nach Veröffentlichung im Vergleich zur Erwartungshaltung. So verkauft sich Ubisofts Action-Rollenspiel *The Division* im März auf Anhieb millionenfach. Ein bis zwei Wochen haben die Spieler Spaß daran, alleine oder im Koop-Modus für vier Spieler mit ihrem Helden die Maximalstufe 30 zu erreichen. Doch dann stellt sich heraus, dass Entwickler Massive zu wenige Endgame-Inhalte bereitgestellt hat. Außerdem bekommen die Schweden Glitches und Balancing-Fehler einfach nicht in den Griff. Die Enttäuschung in der Community ist groß, scharenweise verlassen die Nutzer die Server. Es dauert über ein halbes Jahr, bis Massive Herr der Lage wird; das wichtige Update 1.4 versöhnt einen Teil der Community mit *The Division*, die Spielerzahlen steigen zum Jahresende wieder. Eine ähnlich große Ernüchterung wie beim neuesten Tom-Clancy-Spiel stellte sich im August bezüglich *No Man's Sky* ein. Auch das Weltraum-Erkundungsspiel brach erst Verkaufsrekorde, dann wandten dem Spiel über 90 % der Spieler den Rücken zu. Den einen wurde das nahezu ziellose Herumdüsen im prozedural generierten Universum schlicht zu langweilig, die anderen sahen sich von Indie-Entwickler Hello Games getäuscht. Chef-Designer Sean Murray wird wegen nicht erfüllter Versprechen als Lügenbold bezeichnet. Die lange Funkstille nach Release polierte sein Image nicht eben auf; erst das im November veröffentlichte Foundation-Update stimmt zumindest einen kleinen Teil der Fangemeinde mit neuen Survival- und Crafting-Inhalten milde. Am Frust über *Mafia 3* dürften derweil wohl auch Patches nichts mehr ändern: Der technisch und spielerisch lausige Open-World-Titel wurde im Vorfeld als erster Herbst-Hit gehandelt – und enttäuschte dann in nahezu jeder Disziplin. Werbung und Realität lagen nicht nur hier weit auseinander.

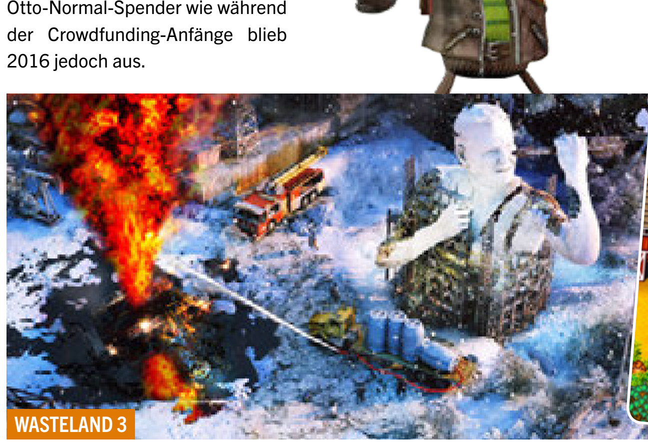

NO MAN'S SKY

MAFIA 3

THE DIVISION

Crowdfunding-Flaute

Star Citizen strich zwar auch 2016 wieder jede Menge Spendengelder ein, insgesamt sind über 138 Millionen US-Dollar zusammengekommen. Doch wenn es um die Finanzierung anderer Spiele-Ideen geht, sitzt das Portemonnaie der Spieler nicht mehr ganz so locker wie auf dem Höhepunkt der Kickstarter-Revolution 2012–2013. Freilich waren nicht allein diese Crowdfunding-Ermüdungserscheinungen schuld am spektakulären Fehlschlag des *Doom*-Miterfinders John Romero. Dessen Shooter *Blackroom* scheiterte auf Kickstarter.com hauptsächlich wegen diffuser Präsentation ohne Gameplay-Videos. Besser machten es da Double Fine und Inxile Entertainment, die für *Psychonauts 2* und *Wasteland 3* zur Konkurrenzplattform Fig.co wechselten. Mithilfe finanzstarker Investoren, die anders als bei Kickstarter nach einem Verkaufserfolg der Spiele auf Dividenden hoffen können, wurden die angepeilten Spendensummen leicht überboten. Die große Euphorie bei Otto-Normal-Spender wie während der Crowdfunding-Anfänge blieb 2016 jedoch aus.


WASTELAND 3

Indie-Idylle

Populäre Online-Plattformen wie Steam oder GOG.com trugen einmal mehr zur massenhaften Verbreitung von unabhängig entwickelten Indie-Perlen in Rekordzeit bei. Neben kurzzeitig erfolgreichen Early-Access-Titeln wie *Dead by Daylight* steht vor allem ein Spiel für diesen Trend: *Stardew Valley*. Das beschauliche Leben auf einem Bauernhof steht in diesem putzigen *Harvest Moon*-Verschnitt im Fokus. Entwickelt von einem einzigen Designer, traf das Spiel den Nerv von fast zwei Millionen Käufern. Der Natur so nah fühlten wir uns dieses Jahr sonst nur in *Firewatch*.


STARDEW VALLEY

Der größte Mist

UMBRELLA CORPS

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

IS Defense

Zu einstelligen Wertungen inspirierte uns der Bodensatz des Spielejahres 2016 zwar nicht, dennoch gab es mehr als genug Software-Schrott. Atari versuchte mit *Rollercoaster Tycoon World* den Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen – inklusive einer Retail-Veröffentlichung der Early-Access-Version ohne Kennzeichnung des unfertigen Zustands. Frechheit! Dagegen war der Multiplayer-Ableger von *Resident Evil*, *Umbrella Corps*, einfach nur langweilig – und mit *IS Defense* versuchte der Entwickler des indizierten *Hatred*, mit einem billig umgesetzten Terrorszenario Geld zu scheffeln. Erbärmlich!

BPjM & USK auf Kuschelkurs



Battlefield 1 ab 16, das ultrabrutale *Killing Floor 2* kommt ohne Indizierung aus – die USK-Entscheidungen passen zu einem Jahr, in dem die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien auf Antrag gleich fünf Top-Spiele vom Index strich: *Fallout 3*, *Gears of War*, *Shadow Warrior*, *Red Faction* und *Resident Evil 4* dürfen hierzulande endlich wieder in der ungekürzten Originalfassung frei verkauft und beworben werden.



4X-Sternstunden

Mit *Endless Space 2* steht uns 2017 die finale Veröffentlichung eines Weltraumstrategie-Schwergewichts zwar erst noch ins Haus, aber bereits die Early-Access-Fassung begeisterte 4X-Fans („eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate") mit Science-Fiction-Vorliebe – und das trotz starker Konkurrenz. Mit *Master of Orion* kehrte eine traditionsreiche Serie erfolgreich zurück, auch wenn Publisher Wargaming mit Modernisierungen wie den Echtzeitkämpfen auf Kritik bei den treuen Fans stieß. Derweil brachte Paradox Interactive sein Gespür für dynamisch entstehende Geschichten ins 26. Jahrhundert – *Stellaris* machte hunderttausende Spieler zu Anführern intergalaktischer Imperien.

STELLARIS



Wolfgang Fischer

Mein Höhepunkt 2016:
Ist der 31. Dezember 2016, 23:59 Uhr und 59 Sekunden. Dann dauert es nur noch eine Sekunde, bis dieses Seuchenjahr vorüber ist.
Mein Spiel des Jahres:
WoW: Legion, weil es etwas vollbracht hat, das mir letztes Jahr noch völlig undenkbar schien: meine Online-RPG-Leidenschaft neu zu entfachen.
Wünscht sich für 2017:
Dass die angekündigten Spiele richtig zünden werden und dass die E3 endlich wieder einmal ein denkwürdiges Ereignis wird.


David Bergmann

Mein Höhepunkt 2016:
Rez Infinite in VR (PS4) ist mein Spielerlebnis des Jahres. Nichts hat mich mehr umgehauen als die Area X. Der Wahnsinn!
Mein Spiel des Jahres:
Dark Souls 3. Eine wunderbare Mischung aus Fan-Service und Neuem. Hut ab, From Software.
Wünscht sich für 2017:
Endlich ein Ende der Schwemme von halbherzig produzierten Remastered-Fassungen. Es reicht.



Stefan Weiß

Mein Höhepunkt 2016:
Im Rahmen eines Studiobesuchs zu *Star Citizen* über eine Stunde mit Chris Roberts ganz offen plaudern – das war schon was Besonderes.
Mein Spiel des Jahres:
Geralts Abenteuer in *The Witcher 3: Blood and Wine* waren einfach ein grandioses Rollenspielerlebnis, das so schnell nicht zu toppen ist.
Wünscht sich für 2017:
Dass aus den vielen laufenden Crowdfunding-Projekten am Ende auch wirklich gute Spiele für uns PCler herauskommen.

Aufgewärmtes in HD

Remasters, also technisch mehr oder weniger stark überarbeitete Neuveröffentlichungen alter Spiele, lagen 2016 voll im Trend. Nicht immer waren die Veränderungen im Vergleich zum Original auf Anhieb erkennbar. In dem Bestreben, mit existierenden Inhalten neue Käuferschichten auf den Konsolen Playstation 4 und Xbox One anzusprechen, taten einige Hersteller nur das Nötigste und veröffentlichten die PC-Fassung als eine Art Abfallprodukt. Andere scheuten keine Kosten und Mühen, um die alte Technik auf den neuesten Stand zu bringen. Während 2K Games die Neuauflagen von *Bioshock 1+2* an ein B-Studio herausgab und wegen massiver technischer Probleme und bekannter Bugs viel Kritik erntete, beauftragte Activision mit Raven Software ein Experten-Team, das den Shooter *Call of Duty 4: Modern Warfare* komplett neu baute und um zahllose schicke Grafikeffekte erweiterte. Einziger Haken an der Sache: Die Neuauflage des bis heute besten Serienteils gibt es nur als Beilage zur besonders teuren *Legacy Edition* von *Call of Duty: Infinite Warfare*. Deutlich preiswerter kamen Besitzer von *Skyrim* weg, wenn sie auf die *Special Edition* umrüsten wollten: Wer Hauptspiel und alle DLCs besaß, bekam die Neuauflage von Bethesda kostenlos. Die Qualität des Remasters ließ freilich einiges zu wünschen übrig. Die größte Veränderung betraf die 64-Bit-Unterstützung der Engine, die Moddern das Leben erleichtern soll. Deutlich mehr Aufwand betrieb Publisher THQ Nordic bei *Darksiders: Warmastered Edition*. Die im Zusammenhang mit Neuveröffentlichungen so gerne von der Werbung zitierten HD-Texturen erzielten wohl bei *Day of the Tentacle Remastered* den größten Nutzen im Vergleich zum Original aus: Das Adventure lief in der Urprungsversion aus dem Jahr 1993 schließlich lediglich mit 320x200 Pixeln – dank Umschalt-Funktion sieht man bei Double Fines Neufassung den Unterschied zur modernen 1080p-Grafik besonders gut.

BIOSHOCK: THE COLLECTION


Felix Schütz

Mein Höhepunkt 2016:
Arbeiten in Teilzeit! Weniger Redaktionsalltag, Termine, Spiele und Gehalt, dafür aber viel mehr Zeit mit meinem wundervollen Sohn.
Mein Spiel des Jahres:
Eindeutig *Inside*! Gefolgt von *Unravel*, *Doom*, *XCOM 2*, *The Witcher 3: Blood and Wine*, *AM2R*, *Plants vs. Zombies Heroes* und *Uncharted 4*.
Wünscht sich für 2017:
Dass dieser beschämende rechte Vormarsch, den wir derzeit in Europa und den USA erleben, endlich ein Ende hat. Genug ist genug!



Peter Bathge

Mein Höhepunkt 2016:
Warren Spector auf der Bühne der PC-Gamer-Pressekonferenz in Los Angeles dabei zuzuhören, wie kritisch er den Konsolenfokus der letzten zwei Jahrzehnte sieht. Der Rest der E3 war aber auch okay.
Mein Spiel des Jahres:
Das kann nur *XCOM 2* sein! Ähnlich viel Spaß hatte ich lediglich mit der herausragenden *Doom*-Kampagne und (Überraschung!) *Forza Horizon 3*.
Wünscht sich für 2017:
Dass *Mass Effect: Andromeda* besser wird, als es derzeit aussieht.


Matti Sandqvist

Mein Höhepunkt 2016:
Hochzeit! Viel schöner hätte die Feier gar nicht sein können – auch wenn die Rechnung uns am Ende ein wenig überrascht hat.
Mein Spiel des Jahres:
Nach Spielstunden müsste ich tatsächlich *World of Warships* sagen, aber am meisten beeindruckt hat mich ganz klar *Battlefield 1*.
Wünscht sich für 2017:
Frieden. Etwas so Selbstverständliches würde ich mir nicht wünschen, wenn die politische Lage aktuell nicht derart bescheiden wäre.

Ein saustarkes Shooter-Jahr

Während wir unsere spärliche Freizeit 2015 wegen der regelrechten Rollenspielflut genau durchplanen mussten, hatten wir es in den vergangenen zwölf Monaten mit allerlei schlagkräftigen Shootern zu tun, wobei besonders die Bandbreite an Szenarien von Steinzeit (*Far Cry: Primal*) bis ferne Zukunft (*Call of Duty: Infinite Warfare*) hervorstach. Im Frühling stritten sich zum Beispiel Blizzards *Overwatch* und Gearbox' *Battleborn* um die Helden-Shooter-Krone, wobei Letzterer ganz klar den Kürzeren zog (siehe rechte Seite). Dazwischen, am 13. Mai, erschien der seit vielen Jahren erwartete *Doom*-Reboot, der Genre-Liebhabern dank seines Old-school-Gameplays die Zeit bis zum traditonsgemäß top besetzten Shooter-Herbst fast in Perfektion verkürzte. Im Oktober blies Electronic Arts dann mit *Battlefield 1* zum Angriff auf der Online-Front; ihm war anders als dem neuen *Call of Duty* ein sagenhafter Erfolg beschieden. Als ob das nicht genug wäre, brachte EA mit *Titanfall 2* zudem die Mechs auf die Schlachtfelder der Online-Gemeinde und konnte obendrein mit einer brillanten Kampagne überzeugen. Was für ein Shooter-Jahr!



GERÜCHT DES JAHRES
„Auf der BlizzCon wird *Diablo 4* angekündigt, ganz sicher …“
Pustekuchen!

Fleißige Runden-Strategen



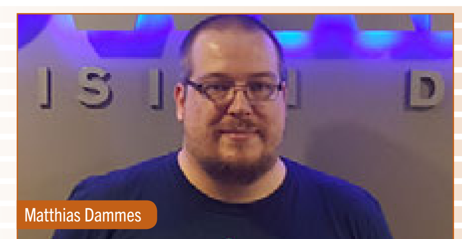
Firaxis, das Studio von Designer-Legende Sid Meier, war 2016 besonders fleißig. Entsprechend ihrer DNS blieb die Spieleschmiede dem rundenbasierten Prinzip treu und veröffentlichte gleich zwei Genre-Hits in kurzem Abstand. Nachdem Taktik-Fans Anfang des Jahres mit *XCOM 2* Jagd auf die Aliens gemacht hatten, folgte im Oktober Teil 6 der *Civilization*-Serie. Ein Traum für Zug-um-Zug-Fans!



Jubiläum für PCG.de



Im Jahr 1996 ging unser Web-Auftritt PCGames.de zum ersten Mal ins Netz, 20 Jahre später blickten wir online und im Heft (siehe Ausgabe 08/2016) auf die aus heutiger Sicht bescheidenen HTML-Anfänge zurück. Damals bot die Redaktion im Netz etwa noch ein Gästebuch an, in das man sich eintragen konnte. Außerdem bestand Bedarf an einem Download-Portal mit Demos, Patches und Tools – heute unvorstellbar. Im Jahr 2016 haben wir als besonderen Service für unsere Leser übrigens das Online-Abo eingeführt: Werbefrei surfen ab zwei Euro pro Monat!



Matthias Dammes

Mein Höhepunkt 2016:
Der Besuch bei Bioware im kanadischen Montreal. Für einen langjährigen Fan war dieser Trip schon was ganz Besonderes.

Mein Spiel des Jahres:
Ganz klar *Uncharted 4*. Naughty Dog führt die Abenteuer von Nathan Drake zu einem perfekten Ende. Ein Meisterwerk für die PS4.

Wünscht sich für 2017:
Das meine meist erwarteten Spiele ihrem Hype gerecht werden. *Mass Effect: Andromeda* und *Horizon: Zero Dawn* (PS4) legen im Frühjahr vor.



Max Falkenstern

Mein Höhepunkt 2016:
Der Besuch der QuakeCon – eine riesengroße LAN-Party mit bestens gelaunten Gamern!

Mein Spiel des Jahres:
Doom – selten hat mich ein Ego-Shooter so sehr gefesselt wie das neue Spiel von Genre-Erfinder id Software!

Wünscht sich für 2017:
Eine Ende der schlampigen PC-Portierungen – *Quantum Break* und *Mafia 3* waren genug!



Marc-Carsten Hatke

Mein Höhepunkt 2016:
Definitiv *World of Warcraft: Legion*. Blizzard brennt hier ein wahres Content-Feuerwerk ab.

Mein Spiel des Jahres:
Ausnahmsweise muss ich hier ein Konsolenspiel nennen: *Uncharted 4*. Gameplay, Story, Grafik – da passt einfach alles!

Wünscht sich für 2017:
Bitte keine Enttäuschungen mehr à la Tom Clancy's *The Divison* und Hello Games' *No Man's Sky*.

Keine Liebe für Gearbox

Ein Spiel für den „ultimativen Badass" wollte er sein, der Ego-Shooter *Battleborn*. Doch im Schatten von *Overwatch* ging das kunterbunte Online-Geballer mit MOBA-Helden komplett unter und entwickelte sich als Reaktion auf das aggressive Marketing zum Treppenwitz der Branche. Niedrige Spieler- und Verkaufszahlen machen *Battleborn* zum finanziellen AAA-Flop des Jahres. Immerhin: Entwickler Gearbox hielt am Spiel fest, veröffentlichte teils kostenlose DLCs und eine Gratis-Version des Mehrspielermodus.


BATTLEBORN

Wiedergeburt der Totgeglaubten

OBDUCTION

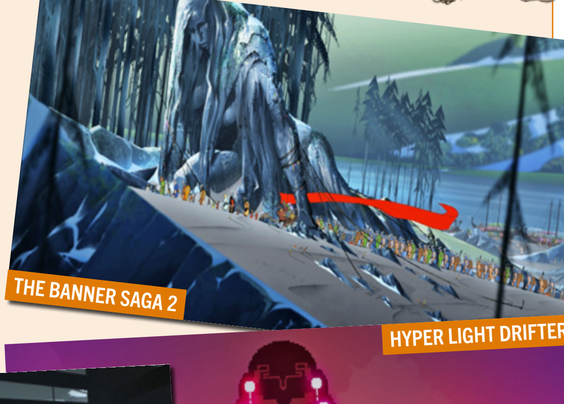
Manchmal kommen sie wieder: Wer hätte Anfang des Jahres ernsthaft daran geglaubt, dass 2016 ausgerechnet *Myst*- und *Commandos*-Spieler neues Futter bekommen? Und dass diese neuen Vertreter zweier schon tot geglaubter Genres auch noch richtig, richtig gut sind? Mit dem Grafik-Adventure *Obduction* bieten die französischen Entwickler Cyan Worlds Rätselkost für die ganz Harten und verzücken Fans des Abgedrehten zudem mit dem ein oder anderen WTF-Moment. Die Rückkehr der Echtzeit-Taktik ist dagegen ausgerechnet einem deutschen Studio zu verdanken: Mimimi Productions orientiert sich mit *Shadow Tactics: Blades of the Shogun* derart genau an der mittlerweile 16 Jahre alten *Commandos*-Gussform, dass es glatt ein offizieller Serienteil sein könnte – Ninja-Thematik außen vor gelassen. Ob der Erfolg dieser beiden Überraschungs-Hits andere Entwickler inspiriert? Zu wünschen wäre es – im Sinne der Genre-Vielfalt 2017.

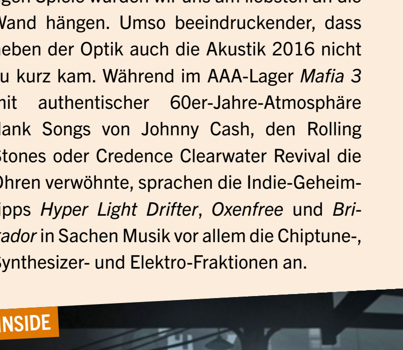
Release-Überraschung

Publisher Daedalic wagte ein riskantes Experiment: *Deponia Doomsday* wurde am 25. Februar angekündigt – und erschien bereits am 1. März. Käufer einer deutschen Spielezeitschrift erhielten das 30 Euro teure Adventure gleichzeitig als kostenlose Vollversion. Gerechnet hat sich das offenbar nicht, Daedalic kündigte betriebsbedingte Kündigungen an.

Ein Schmaus für Augen und Ohren

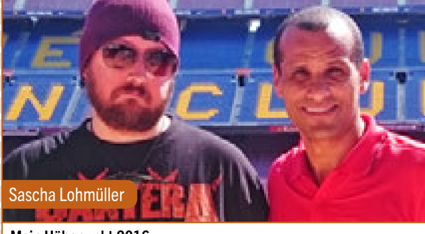
Die beste Grafik hatte dieses Jahr, da müssen wir nicht lange diskutieren, *Battlefield 1*. Aber den schönsten Stil? Diese Frage ist schon kniffliger zu beantworten, denn gerade im Indie-Bereich gab es 2016 gleich mehrere wundervoll anzusehende Highlights abseits des Mainstreams. Dabei war von handgezeichneten 2D-Hintergründen und Figuren (*The Banner Saga 2*) über farbenfrohe Pixelkunst (*Owlboy*) bis hin zu stimmungsvollen Naturpanoramen (*The Witness*, *Unravel*, *Firewatch*) und beeindruckendem Licht-Schatten-Spiel (*Inside*) alles geboten. Viele Screenshots dieser knuffigen Spiele würden wir uns am liebsten an die Wand hängen. Umso beeindruckender, dass neben der Optik auch die Akustik 2016 nicht zu kurz kam. Während im AAA-Lager *Mafia 3* mit authentischer 60er-Jahre-Atmosphäre dank Songs von Johnny Cash, den Rolling Stones oder Credence Clearwater Revival die Ohren verwöhnte, sprachen die Indie-Geheimtipps *Hyper Light Drifter*, *Oxenfree* und *Brigador* in Sachen Musik vor allem die Chiptune-, Synthesizer- und Elektro-Fraktionen an.


THE BANNER SAGA 2

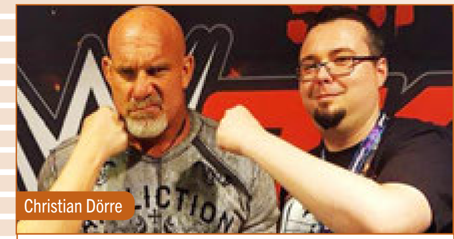

HYPER LIGHT DRIFTER


OWLBOY


INSIDE


Sascha Lohmüller

Mein Höhepunkt 2016:
Normalerweise lassen mich die bei Events auflaufenden Promis kalt. Als beim *PES*-Anspielen in Barcelona Rivaldo und Belletti vor mir standen, machte der Fußball-Fan in mir dann aber doch kleine Freudensprünge.
Mein Spiel des Jahres:
Overwatch. Blizzards Shooter macht zwar gar nix neu, aber alles andere dafür extrem gut – zocke regelmäßig ein paar Partien zwischendurch.
Wünscht sich für 2017:
Friede, Freude und eher wenig Eierkuchen – der Winterspeck muss weg.


Christian Dörre

Mein Höhepunkt 2016:
Mein Trip ins wunderschöne San Francisco, um *Mafia 3* anzuspielen. Außerdem natürlich die E3. Los Angeles ist zwar hässlich, aber die Messe machte trotz Stress super viel Spaß. Oh, und natürlich meine Interviews mit Paul Heyman, Triple H und Goldberg. Zu viele Highlights …
Mein Spiel des Jahres:
Uncharted 4. Dicht gefolgt von *Pro Evolution Soccer 2017*.
Wünscht sich für 2017:
Mehr Anstand, Bildung und Humor für alle. Ich nehm ein Mountainbike.


Lukas Schmid

Mein Höhepunkt 2016:
Ich durfte meine erste E3 besuchen. Außerdem hat es Spaß gemacht, erstmals die Redaktions-Terminplanung für Computec zu übernehmen.
Mein Spiel des Jahres:
Das findet sich auf der PS4 (Pfui! Bäh!) und hört auf den Namen *Uncharted 4*. *Titanfall 2* war aber auch knorke, wie die jungen Leute sagen.
Wünscht sich für 2017:
Dass Kollege Dörre in meiner Abwesenheit weiterhin so wunderschöne Bilder von mir raussucht, wie hier zu sehen, sowie 180 Kilo pures Gold.

VR-Erfolg ist noch keine (virtuelle) Realität

Wie aufgeregt wir 2015 noch waren, wann immer es um die 3D-Brillen Oculus Rift und HTC Vive ging! Die Zukunft des Gamings schien vor der Tür zu stehen. Doch das vergangene Jahr hat gezeigt, dass die Hardware noch nicht für den Massenmarkt bereit ist (Kabelsalat) und die Spieler – auch abgeschreckt von horrenden Preisen zwischen 700 und 900 Euro – das Erscheinen der nächsten Generation abwarten. Wie erwartet konnte Sonys Playstation VR (ehemals Project Morpheus) dank großer Konsolen-Nutzerbasis und vergleichsweise attraktivem Preis (rund 300 Euro) an den beiden PC-Pionieren in Sachen verkaufter Exemplare vorbeiziehen. Die erstaunlichen Möglichkeiten der Virtual Reality wurden 2016 – egal auf welcher Plattform – vornehmlich für Minispiele und kurze Erlebnisse wie im *Job Simulator* genutzt, in dem man mit den Händen Objekte greift. „Richtige" Spiele gab es dagegen kaum, am ehesten profitierten noch Titel mit Cockpit-Perspektive wie *Eve Valkyrie* oder *Project Cars* von der neuen Technik. Es fehlte jedoch ein „System Seller", der Gameplay und VR-Spielerei sinnvoll zu einer langfristig unterhaltsamen Erfahrung verband. 2017 könnte das *Resident Evil 7* werden. Bis dahin stauben die VR-Brillen aber auch bei uns in der Redaktion vorerst weiter vor sich hin – nach dem ersten Ausprobieren war der Zauber des Neuen einfach zu schnell verflogen.



JOB SIMULATOR


Titanfall 2, Dishonored 2, Call of Duty: Infinite Warfare – mehrere potenzielle Herbstkracher 2016 verfehlten ihre anvisierten Verkaufszahlen. Zumindest im Retail-Handel.

Tradition schützt nicht



Peter Molyneux war schon lange nicht mehr dabei, im Frühjahr zog Microsoft den Löwen dann endgültig die Zähne: Lionhead Studios wurde kurz vor seinem 20. Geburtstag aufgelöst, das in Entwicklung befindliche Online-Spiel *Fable Legends* eingestellt. Es ist eine von mehreren Studio-Schließungen 2016, unter anderem erwischte es auch *Sleeping Dogs*-Entwickler United Front (2007 gegründet). Die Kanadier hatten Pläne für *Sleeping Dogs 2*, Lionhead hätte gerne an *Fable 4* gearbeitet. Beide Serien liegen vorerst auf Eis. Auch anderswo gab es Veränderungen: Mit Marc Laidlaw und David Gaider verließen zwei prägende Entwickler-Persönlichkeiten ihren Arbeitsplatz bei Valve beziehungsweise Bioware.

Verkaufszahlen im Sturzflug

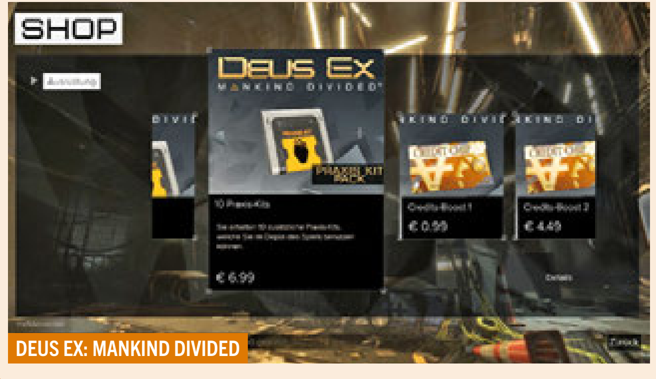
Es sind nicht nur die stetig wachsenden Download-Größen neuer Spiele und der gleichzeitig immer mickrigere Installationsdaten-Umfang der Verkaufsboxen, die an der Zukunft der DVD als PC-Medium und dem Retail-Handel insgesamt zweifeln lassen. Auch die Absatzzahlen groß beworbener Spiele wie *Watch Dogs 2* stimmen die Branche nachdenklich. Im Spieleherbst 2016 drängelten sich die Blockbuster dicht an dicht; das Ergebnis: kaum ein Nachfolger erreichte in den ersten Wochen dasselbe Einzelhandel-Verkaufsergebnis wie der jeweilige Vorgänger im gleichen Zeitraum. Die zunehmende Akzeptanz von Download-Käufen hat daran sicher ihren Anteil, der schlechte Launch-Zustand mancher Neuveröffentlichung auch. Dass es anders geht, zeigt mit dem *Landwirtschafts-Simulator* ausgerechnet ein Nischenspiel: Die DVD-Version der 2017-Ausgabe verkaufte sich in einem Monat über 800.000 Mal!



LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2017

Bitte doppelt bezahlen!

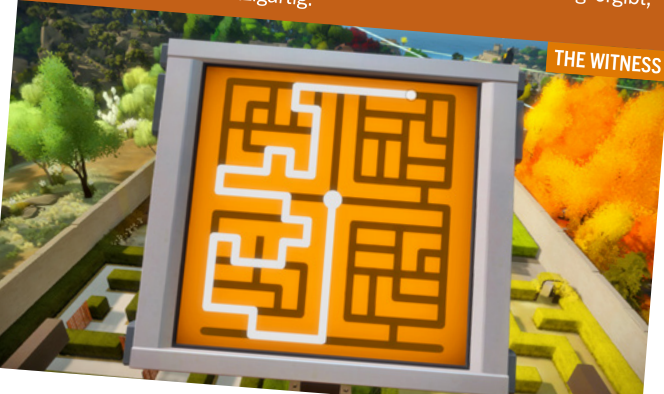
Wenn es darum geht, Spieler zur Kasse zu bitten, bewiesen die Hersteller 2016 erneut enorme Kreativität. Item-Shops mit Mikrotransaktionen gehörten dieses Jahr zur festen Ausstattung vieler AAA-Titel, für deren Kauf ohnehin schon der Vollpreis fällig wurde. Für besonderen Wirbel sorgte die Möglichkeit, in *Deus Ex: Mankind Divided* Boni wie Skillpunkte und Ingame-Geld für bare Münze zu erwerben. *Gears of War 4* verkauft ebenfalls spielrelevante Zusätze für den Koop-Modus Horde, PvP-Spieler dürfen lediglich neue Skins erwerben – zu deftigen Preisen. Microsoft bietet zudem bei *Forza Horizon 3* Schatzkarten und rund 20 einzelne Auto-Pakete mit je sieben Boliden für den Gegenwert von sieben Euro an. Knackige DLC-Preise waren auch bei *Total War: Warhammer* zu beobachten, hier kostet ein einzelnes Fraktions-Add-on mit Minikampagne rund 18 Euro! Positive Gegenspiele gibt es glücklicherweise auch: Spieler von *Rainbow Six: Siege* und *Titanfall 2* erhalten neue Maps gratis.



DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Die größte Kopfnuss 2016

Wenn ihr im Schlaf von verworrenen Linien heimgesucht werdet, wenn der Notizblock voll ist mit krakeligen Zeichnungen zweidimensionaler Labyrinthe und ihr beim Blick auf den U-Bahn-Plan die Strecken unwillkürlich mit dem Finger nachzieht, dann habt ihr dieses Jahr eindeutig zu viel Zeit in *The Witness* verbracht. Das clevere Rätselspiel von *Braid*-Erfinder Jonathan Blow stellt einen immer wieder vor Variationen des gleichen Puzzles: Male eine Linie von A nach B. Klingt simpel, entwickelt sich aber schnell zur anspruchsvollsten Denkaufgabe des Jahres. Die Suche nach dem Sinn erweist sich dabei zwar zwangsläufig als, nun ja … sinnlos. Aber wie sich die Lösung der Puzzles durch einen genauen Blick auf die Umgebung ergibt, macht *The Witness* einzigartig.


THE WITNESS

Unsere Lieblings-Ausgabe

Die Mehrheit der Redaktion fand 2016 das Covermotiv unserer *Star Citizen*-Ausgabe im August am schönsten. Der intensive Blick auf die Entwicklung der Weltraum-Simulation, der sich im Artikel hinter dem hübschen Artwork verbarg, wurde sogar von *Star Citizen*-Kritiker Nummer eins zitiert, einer umstrittenen Persönlichkeit namens Derek Smart. Doch auch abseits der Titelstory hatte das Heft 08/2016 eine Menge zu bieten, etwa einen ersten Blick auf das mit Spannung erwartete Remake von *System Shock*. Und in unserem Magazin-Teil schlummerte der Report mit dem vielleicht ehrlichsten Arbeitstitel des Jahres: Das „Arschloch-Special". In dem ging es um asoziales Spielerverhalten in *DayZ* & Co.



Rückkehr der Killerspiele



Der Amoklauf in München am 22. Juli 2016, bei dem der 18-jährige Schüler David S. neun Menschen und sich selbst tötete, war keine zwei Tage her, da erlag die deutsche Politik alten Reflexen und gab den sogenannten Killerspielen eine Teilschuld an der Tat. Für Innenminister Thomas de Maizière stand fest, dass das „unerträgliche Ausmaß von gewaltverherrlichenden Spielen im Internet auch eine schädliche Wirkung auf die Entwicklung von Jugendlichen hat. Das kann kein vernünftiger Mensch bestreiten." Der Täter habe *Counter-Strike: Source* gespielt und deshalb müssten Ego-Shooter nun „hinterfragt werden", so CDU-Fraktionsvorsitzender Volker Kauder wenig später. Aus Pietätsgründen sagte der Fernsehsender Pro Sieben Maxx kurz darauf die TV-Übertragung eines *Counter-Strike*-Turniers ab – die in den letzten Jahren abgeebbte Verbotsdebatte schien neue Nahrung zu erhalten. Die Leser auf PCGames.de waren verständlicherweise empört, sahen sich Fans von Computerspielen doch in der Vergangenheit immer wieder haltlosen und oftmals lächerlichen Vorwürfen der Verrohung durch Spiele mit Gewaltinhalten ausgesetzt (*World of Warcraft* sei ein Killerspiel, berichteten Medien etwa 2012 nach dem Amoklauf in Norwegen). Doch letzten Endes waren die Schnellschüsse in Sachen Erklärungsversuche der Bluttat keine Wirkungstreffer: Kaum hatte sich die Aufregung über den tragischen Tag in einem Münchener Kaufhaus gelegt, war in Medien und Politik nichts mehr von den bösen, bösen Videospielen zu hören. Es wäre schön, wenn es 2017 dabei bleiben und der antiquierte Begriff „Killerspiele" endgültig aus der deutschen Medien- und Politiklandschaft verschwinden würde.

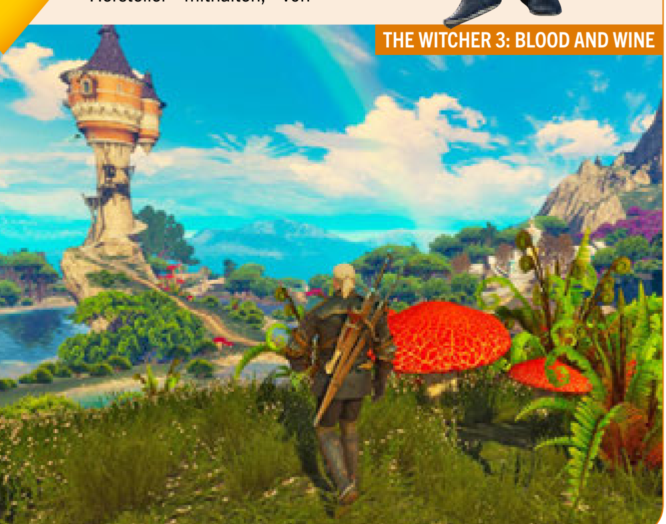
126

Spiele testete die Redaktion dieses Jahr im Heft und auf PCGames.de. Nur rund ein Zehntel davon war ab 18 Jahren freigegeben oder wurde indiziert.

Der beste DLC

Während viele Spielefirmen ständig nach dem besten Weg suchen, ihre Kunden doppelt und dreifach abzukassieren (siehe Mikrotransaktionen links), hat sich *The Witcher*-Entwickler CD Projekt mit seiner fairen DLC-Politik einen ausgezeichneten Ruf bei den Spielern erarbeitet. 2016 setzte das polnische Top-Unternehmen seinen Kurs fort und erweiterte Teil 3 seiner Rollenspiel-Reihe mit *Blood and Wine* um weitere 30 Stunden voller dramatischer Story-Entscheidungen, hervorragend geschriebener Dialoge und spannender Quests. Und das für nicht einmal 20 Euro! Bei diesem Preis-Leistungsverhältnis konnte 2016 kein anderer Hersteller mithalten, von der durchweg hohen Qualität des Add-ons ganz zu schweigen. Monsterjäger Geralt zieht in *Blood and Wine* ein letztes Mal los, um in der Welt von *The Witcher 3* für Recht und Ordnung zu sorgen– und ganz nebenbei bringt CD Projekt auch Geralts persönliche Reise zu einem wunderschönen, emotionalen Ende. Hut ab!




THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE





Roccat Suora FX TTC Brown

- mechanische Gaming-Tastatur • TTC Brown
- Advanced-Anti-Ghosting (N-Key-Rollover)
- sechs programmierbare Makrotasten
- Game-Mode-Taste zum schnellen Laden von benutzerdefinierten Spielprofilen

NTZR9B00



Steelseries Rival 500

- optische Gaming-Maus • 16.000 dpi
- 15 Tasten • Scrollrad • Beschleunigung 50 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • RGB-LED-Beleuchtung
- Makroprogrammierung

NMZT4V



Sharkoon SHARK ZONE M50 Gaming

- optische Gaming-Maus • 8.200 dpi • 7 programmierbare Tasten • Scrollrad
- 30 G • 1.000 Hz Ultrapolling • austauschbare Seitenteile
- Aluminiumlegierung • Avago ADNS-9800-Sensor

NMZS5R



Creative Sound BlasterX H5 Tournament Edition

- Headset mit abnehmbarem Mikrofon
- 50-mm-FullSpectrum-Treiber
- Leistung: 118 dB • In-Line-Fernbedienung
- mit Audio-/Mikrofon-Splitterkabel

KH#CG3



Sharkoon SHARK ZONE X-Rest 7.1 Headset Ständer

- rutschfester und kippsicherer Standfuß
- passend für gängige Headsets und Kopfhörer
- USB-Anschluss, 2x 3,5mm Klinke, Lautstärke-Regler, Mute-Mikrofon

KHZS46



Playseat® Evolution M

- Rennsitz • robuster Stahlrahmen • Alcantara
- leicht zu montieren • klappbarer Sitz
- Fahrergewicht: max. 112 kg • Alter 8+
- für PC, Playstation 2, Playstation 3, Wii, XBox, Xbox 360

NJZY30



Thrustmaster T300 RS

- 1.080° Force Feedback Rennlenker
- Rotationswinkel einstellbar von 270° bis 1080°
- H.E.A.R.T (HallEffect AccuRate Technologie)
- offizielle PlayStation®4 Buttons

NJZT8J



Thrustmaster TH8A

- Gangschaltung • für PC, PS3 und PS4
- 13 cm hohes Schaltgestänge mit Schaltknauf
- realistisches Gangschaltungsgefühl
- kompatibel mit echten Universal-Schaltknäufen

NJZT8K



Acer Aspire V5-591G-571

- 39,6 cm (15,6") • LED TFT, matt (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i5-6300HQ Prozessor (2,3 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 1.000 GB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA® GeForce® GTX 950M 4 GB VRAM
- USB 3.0 • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL6CU0



Samsung SSD Portable T3

- externes Solid-State-Drive • MU-PT500B/EU
- 500 GB Kapazität
- Abmessungen: 74x11x58 mm
- AES 256 Bit-Verschlüsselung
- UASP Mode-Unterstützung • USB 3.1

IMJM4U



Gainward GeForce GTX 1070 Phoenix GS

- Grafikkarte • NVIDIA® GeForce® GTX 1070
- 1.632 MHz Chiptakt (Boost: 1.835 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8 GHz) • 1.920 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXW0C06




Corsair Crystal 570X RGB

- Midi-Tower • Seitenteile, Vorderseite und Oberseite aus gehärtetem Glas
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV6210



Enermax Ostrog ADV blau

- LED-Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 2,5" oder 6x 3,5"
- drei Lüfter vorinstalliert (2x T.B. Vegas, 1x Enerflo)
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, HD-Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXX7A



bequem online

Bild: MEV

VR-Headsets im Vergleichstest

Seite 108 Mit HTC Vive, Oculus Rift und Playstation VR buhlen gleich drei VR-Geräte um die Spielergunst. Wer hat die Nase vorn?

Im Duell: Couchmaster vs. Lapdog



Der PC hat sich als Spieleplattform für das Wohnzimmer etabliert und das Couch-Gaming mauserte sich von einem anfänglich belächelten Phänomen zu einem Trend, der vor allem von den Peripherie-Herstellern stark gefördert wird. Bereits 2011, über vier Jahre vor der Vorstellung der ersten für das Spielen im Wohnzimmer konzipierten Lapboards, präsentierte Nerdytec das Urmodell des Couchmasters – seit kurzen ist mit dem Couchmaster Cycon sogar das neueste Modell verfügbar. Somit buhlen aktuell zwei Peripherie-Lösungen um die Gunst der Couch-Gamer. Doch welche ist die bessere? Während die Couchmaster-Konstruktion weniger wackelig ausfällt, weil die Ablage für Maus und Tastatur nicht wie beim Roccat Sova oder Corsair Lapdog auf den Oberschenkeln aufliegt und zusätzlich von der Bewegungen der Beine beeinflusst wird, liegen die Vorteile der Lapboards darin, dass sie sich schneller bei Spielpausen zur Seite legen und bei Spielende im Wohnzimmer verstauen lassen. In puncto Ergonomie und Komfort sind die Unterschiede eher gering und auch bei der Möglichkeit, die Kabel zu verstauen, bieten Couchmaster und Lapboard unterschiedliche, aber gleichermaßen praktikable Lösungen. Letztendlich entscheidet der Kunde, mit welcher Peripherie er zocken möchte. In meinem Fall ist die Entscheidung für Roccats Sova gefallen.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welchen Komponentenn läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.







Die PC-Games-Referenz-PCs



Unser Einsteigermodell garantiert ein ordentliches Spielvergnügen in Full HD. Trotzdem kommt ihr bei einigen aktuellen Titeln nicht drum herum, ein paar Details zu reduzieren.

CPU



Hersteller/Modell: ....AMD FX- 8350 ....+ Be Quiet Pure Rock
Kerne/Taktung: ....4m/8t/3,5 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: ....**150 Euro** + **29 Euro**

ALTERNATIVE

Für mehrkernoptimierte Titel wie den Mehrspielermodus von *Battlefield 1* ist der **FX-8350** mit acht Kernen die optimale CPU. Ein **Intel-Vierkerner** wie der **Core i5-6500** ist mit einem Preis von **200 Euro** inklusive Boxed-Kühler deutlich teurer. Der **Core i3-6300** (**134 Euro**) eignet sich dagegen nur bedingt.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....HIS RX470IceQ X² Turbo
Chip-/Speichertakt: .....932 (Boost: 1256)/3.500 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**200 Euro**

ALTERNATIVE

Wem **200 Euro** für eine Grafikkarte zu viel sind und wer eine **Nvidia-GPU** bevorzugt, dem empfehlen wir die **EVG GTX 1050 Ti Gaming X 4G** (**170 Euro**). Mit **4 GB VRAM** ist die GTX 1050 T in1080p noch zukunftssicher. Trotzdem müsst ihr ab und zu Details für hohe Fps reduzieren und die **Low-Level-APIs Vulkan** und **Mantle** werden auch nicht unterstützt.

MAINBOARD



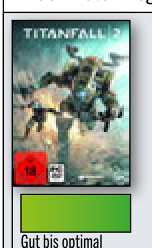
Hersteller/Modell: .... Asus M5A97 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (AMD 970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... DDR3, PCIe x16 2.0 (2), x1 2.0 (2), PCI (2)/**80 Euro**

ALTERNATIVE

Das Asus M5A97 R2.0 ist eine solide, übertaktungsfreundliche Basis für Sockel-AM3+-CPUs, die bald von AMDs kommenden Zen-Prozessoren abgelöst werden. Wählt ihr die **Intel-CPU**, wäre das **Asrock B150M Pro4S** für **62 Euro** eine Gute Wahl. Die Sockel-1151-Platine unterstützt sogar noch DDR3-RAM.

DETAILREDUKTION ERFORDERLICH

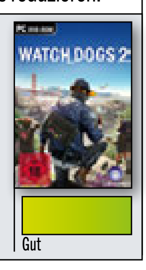
- In *Titanfall 2* erzielt ihr dank RX 470 in 1080p mit allen Details durchschnittlich mehr als 60 Fps.
- Im Einzelspieler-Modus von *Battlefield 1* erzielt ihr in 1080p mit allen Details mehr als 70 Fps.
- Bei dem die GPU und CPU gleichermaßen fordernden *Watch Dogs 2* müsst ihr Details reduzieren.



Gut bis optimal



Gut bis optimal



Gut

RAM



Hersteller/Modell: ....Corsair Vengeance Pro CMY8GX3M2A1866C9
Kapazität/Standard:...2 x 4 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....9-10-9-27/**60 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse:...Fractal Design Define S (kein Seitenfenster, ... gedämmt), 2x 140-mm-Lüfter mitgel. (**75 Euro**)
Netzteil: ...XFX TS Gold 550 Watt (**73 Euro**)
Laufwerk: ..Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**10 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Crucial MX200 ....Western Digital Red (WD30EFRX)
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6GB/s 250 GByte/ ....3.000 GByte
U/min./Preis: ....–/5.400/**87 Euro**/**109 Euro**

BE QUIET PURE ROCK: GÜNSTIGER CPU-KÜHLER FÜR DEN EINSTEIGERECHNER

Wer der CPU seines Spiele-PCs die Taktsporen geben will, benötigt einen leistungsstarken und leisen Kühler. Wie wäre es mit dem preiswerten Be Quiet Rure Rock?

Be Quiets neuer Prozessorkühler liefert ein ausgeglichenes Kühlkonzept zu einem angemessenen Preis von rund 30 Euro. Das Herzstück des Be Quiet Pure Rock ist der 120 Millimeter große Pure-Wing-2-Lüfter aus gleichem Hause. Der geht mit einer akzeptablen Lautheit von 1,5/0,5/0,1 (100/75/50 Prozent Drehzahl) zu Werk und kühlt unsere Sandy-Bridge-CPU mit acht Kernen (Xeon E5-2687W) mit 150 Watt TDP auf gute 55,5/58,1/68,0 °C (100/75/50 Prozent Drehzahl). Herausragende Features fehlen diesem ansonsten ausgewogenen Design jedoch, eine Ausnahme ist der sehr weite Regelbereich. Im Gegenzug leistet sich Be Quiet aber neben der knappen Ausstattung keinerlei Schwächen – und da sich Letztere auch im Preis niederschlägt, ist der mit der Schulnote Befriedigend Plus (2,8) bewertete Pure Rock unsere Preis-Leistungs-Empfehlung für euch.





Die dünnen und empfindlichen Lamellen des Be Quiet Pure Rock weisen ein nur über schmale Stege angebundenes Mittelstück auf.

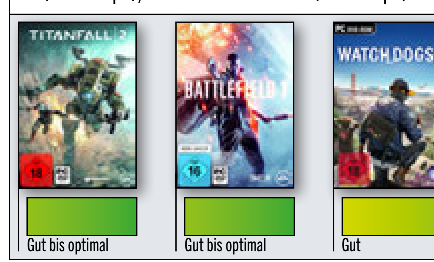


MITTELKLASSE-PC

Von Spielen, die wie *Watch Dogs 2* die RX 480 stark forderndenabgesehen, verfügt die Karte auf jeden Fall über ausreichend Leistung für eine 1440p-Auflösung mit maximalen Details.

60 FPS IN 1.440P? NICHT IMMER!

- Wer mit rund 50 Fps kein Problem hat, kann *Titanfall 2* mit maximalen Details in WQHD spielen.
- Die RX 480 stemmt den Mehrspieler-Part von *Battlefield 1* in derWQHD-Auflösung mit fast 60 Fps.
- Da *Watch Dogs 2* die RX 480 in 1440p sehr fordert (ca. 35 Fps), wechselt auf Full HD (ca. 45 Fps).



Titanfall 2	Battlefield 1	Watch Dogs 2
Gut bis optimal	Gut bis optimal	Gut

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6600K (Skylake) .... + Scythe Fuma
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo 3,9 GHz)
Preis: .... **240 Euro** + **44 Euro**

ALTERNATIVE

Wem der mit einem freien **Multiplikator** bestückte Core i5-6600K zu teuer ist, der kann zum **Core i5-6500 (4c/4t/3,2 GHz, Turbo: 3,6 GHz)** für **209 Euro** greifen. Hier könnt ihr auch die Boxed-Variante mit Kühler kaufen, da Intels-Standardlüfter den nicht übertaktbaren Prozessor ausreichend kühlt.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... EVGA GTX 1060 SC Gaming
Chip-/Speichertakt: ..... 1.607 (1.835 Boost)/4.000 MHz
Speicher/Preis: .... 6 GByte GDDR5/**280 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs RX-480-Karten sind eine Alternative in der GPU-Mittelklasse und liegen bei der Leistung gleichauf mit Nvidias **GTX 1060/6G**. Bei der Speichermenge und der Vulcan-Unterstützung kann eine **RX 480** mit **8 GByte** zusätzlich punkten. Wer sich für eine **RX 480** entscheidet, dem empfehlen wir die **MSI RX 480 Gaming X 8G** für **291 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: ....Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ....4x DDR4, PCIe 3.0 x16 (3), ...x1 (3), m.2 (1)/**185 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Core i5-6600K** ist das sehr gut ausgestattete (z.B. m.2-Anschluss) und mit vielen OC-Funktionen bestückte Asus Maximus VIII Ranger die passende Platine. Fällt eure Entscheidung zugunsten des **Core i5-6500** aus, reicht ein günstigereres Mainboard wie das **Asrock Z170 Gaming K4 (120 Euro)**.

RAM



Hersteller/Modell: ....G.Skill Tridend Z ....(F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: ..2 x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: ....CL16-16-16-36/**103 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Fractal Design Define C (Seitenfenster, gedämmt), ...2 x 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**90 Euro**)
Netzteil: .. Cooler Master V550, 540 Watt, Kabel-...........management, 80+ Gold (**98 Euro**)
Laufwerk: . LG GH25NSC0 DVD-RW (**10 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo, Hitachi ....Deskstar (HDS724040ALE640)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U/min./Preis: ....-/7.200/**164 Euro**/**140 Euro**

NANOXIA PROJECT S: EDLES GEHÄUSE MIT SCHUBLADE

Mit dem Project S präsentiert der Gehäusespezialist Nanoxia ein außergewöhnliches, aus Stahl, Aluminium und Glas gefertigtes Gehäuse im „Schubladendesign".

Das besondere Ausstattungsmerkmal des liegend (empfohlen) und stehend nutzbaren Nanoxia-Edelgehäuses (ca. 230 Euro, siehe: https://goo.gl/oP9Cps) ist sein Innenraumdesign. Nachdem man an der mit einem 120-mm-Propeller bestückten Hinterseite vier Rändelschrauben gelöst hat, lässt sich der Mainboard-Schlitten an der Front wie eine Schublade herausziehen und so komplett ausbauen. Auf diesem Schlitten können dann alle Komponenten, u. a. Platinen in den Formaten Mini-ITX/Micro-ATX/ATX einfach installiert werden. Für Datenträger gibt es einen Schacht, der zwei 3,5- oder 2,5-Zoll-Laufwerke aufnimmt. Drei weitere 2,5-Zoll-HDDs/SSDs können an einzeln entnehmbaren Halterungen montiert werden. Für eine optimale Kühlung lässt sich Nanoxias Project S mit drei 120-mm-Lüftern an der rechten Seite (alternativ: 360-mm-Radiator) sowie zwei weiteren 140/120-mm-Modellen an der Vorderseite bestücken.




Das Schubladendesign des Nanoxia Project S eignet sich gut für PC-Selbstbauer. Die Hardware lässt sich damit viel einfacher montieren.



HIGH-END-PC

Mit dem High-End-PC könnt ihr alle aktuellen Titel mit sehr wenigen Ausnahmen in 2.560 x 1.440 ohne Detailreduktion spielen. Für 3.820 x 2.160 reicht die GTX 1070 jedoch nicht.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Thermalright Le Grand Macho RT
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... 350 Euro + 60 Euro

ALTERNATIVE

Mit seinem offenen Multiplikator ist der **Core i7-6700K** die erste Wahl für Übertakter. Wer nicht an der Taktschraube dreht, erzielt auch mit **Core i7-6700 (4c/8t/3,4 GHz, Turbo 4 Ghz)** für **315 Euro** eine annähernd gleiche Spielleistung.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Inno 3D GTX 1070 iChill X3
Chip-/Speichertakt: .....1.620 (1.822 Boost)/4.100 MHz
Speicher/Preis: ....8 GDDR5/**465 Euro**

ALTERNATIVE

Für **Full HD** und **WQHD** seid ihr mit der **GTX 1070** optimal gerüstet. Für **UHD** muss mehr GPU-Leistung her, die liefert die **Inno 3D GTX 1080 iChill X3** für **670 Euro.** AMDs GPU-Flaggschiff, die **R9 Fury X (480 Euro)**, kann hier nicht mithalten.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (3), PCI-E x1 3.0 (3), M.2/**185 Euro**

ALTERNATIVE

Die **Asus-Platine** bietet viele Anschlüsse, dazu gehören ein **m.2-** und zwei **USB-3.1-Ports**. Wer sich dagegen für die Nicht-K-Variante des Ci7-6700 entscheidet, findet mit dem **Asrock Z170 Gaming K4 (207 Euro)** ein gutes, günstiges Board.

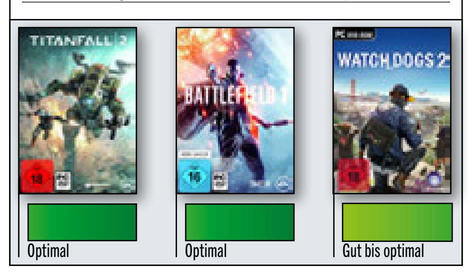
RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Elite
.... (BLE4C4G4D32AEEA)
Kapazität/Standard: ... 4 x 4 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-18-18-36/**146 Euro**

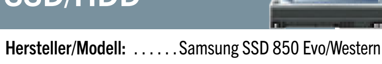
FÜR WQHD OPTIMAL, FÜR UHD GUT

- Während *Titanfall 2* in WQHD mit rund 70 Fps läuft, beträgt die Fps-Rate bei UHD nur 40 Fps.
- *Battlefield 1* ist in UHD mit ca. 50 Fps spielbar. In WQHD erhöht sich die Framerate auf 87 Fps.
- Mit 52 Fps (32 Fps bei UHD) liegt die GTX 1070 bei *Watch Dogs 2* in WQHD unter der 60 Fps-Grenze.



Optimal | Optimal | Gut bis optimal

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo/Western Digaital Red (WD60ERF)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/6.000 GByte
U/min./Preis: .... -/7.200/**339 Euro/250 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Phanteks Enthoo Luxe, Seitenfester, nicht gedämmt, 1x 200/2x 140-mm-Lüfter. (**155 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Platimax 850Watt (**160 Euro**)
Laufwerk: . LG BH16NS55 Blu-ray Brenner (**65 Euro**)



THERMALRIGHT LE GRAND MACHO RT: RIESIGER HIGH-END KÜHLER MIT GROSSARTIGER LEISTUNG.

Mit dem Le Grand Macho RT, der als vergrößerte Variante des HR-02 gesehen werden kann, will Thermalright die Kühlleistung des High-Modells in niedrige Preisklassen bringen. Gelingt das?

Gegenüber dem Basismodell hat Thermalright beim Le Grand Macho RT eine Heatpipe eingespart (7 statt 8) und auf einen vollständigen Nickel-Überzug verzichtet. Dafür erhält der Le Grand Macho ein schwarz lackiertes Top-Cover und ist als „RT“-Ausführung auch mit einem TY-147B-Lüfter erhältlich, während Thermalrights andere Spitzenmodelle traditionell „nackt“ verkauft werden. Die Kühlleistung des schweren und voluminösen Le Grand Macho RT jedenfall ist sehr gut und bietet keinen Grund zur Beanstandung. Bereits bei 100 Prozent Lüfterdrehzahl liegt die Geräuschkulisse gerade einmal bei 0,9 Sone. Bei einer reduzierten Rotationsgeschwindigkeit von 75 Prozent fällt sie auf 0,3 Sone, bei 50 Prozent Drehzahl messen wir geringe und kaum noch hörbare 0,1 Sone.

Auch bei der Kühlleistung kann Thermalrights großer Macho überzeugen. Mit einem 1,0-Sone leisen Referenzlüfter (Be Quiet Silent Wings 2) bestückt, kühlt er unseren Xeon E5-2687W mit 150 Watt TDP bei voller Drehzahl auf geringe 52,4 °C. Die Halbierung der Drehzahl führt zu einem ebenfalls noch unbedenklichen Temperaturanstieg von 66,4 °C. Schwächen offenbahrt der Le Grand Macho RT aber in der B-Note. So benötigt der riesige Kühler natürlich viel Platz im Gehäuse, was auf einigen Mainboards zu Problemen mit der Grafikkarte führt. Die Montage der neuen Lüfterklammern von Thermalright gestaltet sich ebenfalls umständlich. Wie bei den meisten anderen Marken werden die Klammern nun von außen in den Kühlkörper eingehängt. Die hierfür benötigte Kraft ist aber so groß, dass eine Montage des Lüfters im Gehäuse unmöglich wird.

Zbox Magnus EN1060: Gute Basis für Spiele-Minis?



Bei der neuen Zbox packt Zotac eine sparsame CPU und eine Pascal-GPU in ein kompaktes Gehäuse. Wir zitieren den Mini zum Spiele-Check.

Von: Frank Stöwer

Kleine, kompakte, mit leistungsstarker Hardware bestückte PCs, die Spieler zum Beispiel auch im Wohnzimmer nutzen können, erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Wer sich für einen Mini-PC als Konsolenersatz entscheidet, hat die Wahl zwischen einer Selbstbaulösung und einem Modell aus dem Handel. Hier buhlen viele Modelle um die Gunst der Wohnzimmer-Gamer. Eines davon ist die Zbox Magnus EN1060 von Zotac, mit der PC Games für euch den Spiele-Check durchführt.



Zotacs Zbox Magnus EN1060 ist in Deutschland nur als Barebone-Version verfügbar.

Stromsparende Hardware Inside

Für unseren Test stellte uns Zotac die mit 910 Euro veranschlagte Barebone-Variante der Zbox Magnus EN1060 zur Verfügung, die wir noch mit 16 GByte RAM (2 × 8 GiB DDR4-2133, SO-DIMM) sowie einer SSD (Sandisk X400 mit 256 GB) nachgerüstet haben. Da Zotac mit der Zbox Magnus EN1060 Spieler im Visier hat, bestückt man den Barebone auch mit einem Core i5-6400T (4c/4t/2,2 GHz/Turbo: 2,8) sowie der Geforce GTX 1060/6G. Bei der Pascal-GPU handelt es sich allerdings nicht um den Desktop-Ableger, sondern um die von der Leistung her nahezu identische Notebook-Variante. Das soll die Leistungsaufnahme genauso senken wie die als Stromsparer bekannte Skylake-CPU, welche ohne Hyperthreading auskommen muss. Dass dieses Konzept aufgeht, zeigen unsere Messungen, bei denen der Mini auf dem Desktop rund 32 Watt und bei Volllast (*Battlefield 1*) 126,7 Watt aus der Steckdose zieht (Vergleich PS4 Pro: 70 Watt [OS] und 157 Watt [Spielelast]).

Spielkamerad für's Wohnzimmer

Die weitere Ausstattung fällt mit einer M.2-Anbindung (intern), einem SATA-6-GB/s-Port für 2,5-Zoll-HDDs/SSDs, Dual Gigabit LAN, Wifi (802.11ac), Bluetooth 4.0 und einem internen Soundchip nur durchschnittlich aus. Um die Anschlussmöglichkeiten steht es besser. An der Front findet man einen Card-Reader, Audio-Anschlüsse sowie je einen USB-3.1- und USB-3.1-Typ-C-Port. Auf der Rückseite können vier Bildschirme (2 × HDMI, 2 × DP 1.3), zwei LAN-Kabel sowie zwei USB-2.0- und USB-3.0-Geräte angeschlossen werden. Für seinen Einsatzzweck, das Zocken am TV im Wohnzimmer oder mit der VR-Brille, ist die neue Zbox auf jeden Fall geeignet. Das belegen die Benchmarks mit *Battlefield 1* (61 Fps/56 Min-Fps in 1080p und 51 Fps/46 Min-Fps in 1440p) sowie *The Witcher 3* (43 Fps/40 Min-Fps in 1080p und 51 Fps/46 Min-Fps in 1440p). Bei Spielelast beträgt die CPU-Temperatur 68,5 °C, die GPU wird 73 °C warm und die Lautheit liegt bei erträglichen 1,8 Sone. ❑

Produkt	Zbox Magnus EN1060
Hersteller/Link zum PCGH-Preisvergleich	Zotac/
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis/Garantie	Ca. € 940,-/ausreichend/5 Jahre Herstellergarantie
Ausstattung	
Abmessung (H x B x T)	62 x 210 x 203 mm
Prozessor	Intel Core i5-6400T (2,2 GHz/Turbo 2,8 GHz) 4c/4t, 6 MB L3 Cache
Grafikkarte/Anschlüsse	Nvidia GTX 1060, 6 GB GDDR5 (Notebook-Variante)/2x HDMI, 2x Display Port 1.3
Mainboard (Chipsatz)/RAM/Erweiterungs-Slots/Lan und Audio	System on Chip (SoC)/2x DDR4-2133 SO-DIMM (maximal 32 GB)/1x m.2 SSD (PCI-E 3.0 x4)/Stereo-Onboard-Audio, 2x Gb LAN
Anschlüsse (intern und extern)	1x SATA 6 GB/s, 1x m.2 (PCI-E 3.0 x4), WLAN 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0 /1x USB 3.1 (Typ C), 1x USB 3.1, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 1x Audio in/out 1,5 (Klinke), 3in1-Cardreader (SD/SDHC/SDXC)
SSD/Festplatte/Speicher	Beides im Barebone-System nicht vorhanden
Netzteil	180-Watt-Netzteil (extern)
CPU-Kühler/Gehäuse	Radiallüfter/Eigenbau
Optisches Laufwerk/Gehäuselüfter/Betriebssystem	Nicht vorhanden/nicht vorhanden/nicht mitgeliefert
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5m frontal)	0,5 Sone
Lautstärke 3D (0,5m frontal)	1,8 Sone
Temperatur 2D Prozessor/GPU	40,5/44,0 Grad Celsius
Temperatur 3D Prozessor/GPU	68,5 Grad Celsius/73,0 Grad Celsius
Leistungsaufnahme 2D	31,8 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme: The Witcher 3 (PCGH-UHD-Benchmark)	126,3 Watt (maximal)
The Witcher 3 (1080p/1440p, DX11, maximale Details, Hairworks aus Skellige Forest)	43 Avg-Fps (40 Min-Fps)/32 Avg-Fps (28 Min-Fps)
Battlefield 1 (1080p/1440p, DX11, Ultra Present, TAA: Gallipoli)	61 Avg-Fps, (56 Min-Fps)/51 Avg-Fps (46 Min-Fps)
Fazit (Wertungsnote)	Gut bis sehr gut (viereinhalb Sterne)
Wichtige Bewertungspunkte	+ Spieleleistung in Full HD + Leise und gute Kühlung für CPU und GPU durch Radiallüfter - Preis für Barebone zu hoch



VR-Headsets im Vergleich

HTC Vive, Oculus Rift und Playstation VR buhlen um Virtual-Reality-Interessierte. Aber wer liefert die beste Bildqualität?

Von: Torsten Vogel

Bild: MEV

Im Frühjahr verursachten HTC Vive und Oculus Rift den wohl größten Hype des Jahres 2016, aber erst im Herbst folgte der kommerzielle Erfolg von VR-Headsets. Dank des wesentlich geringeren Preises und der verbreiteten Hardware-Plattform verkauft sich Sonys Playstation VR wie das sprichwörtlich geschnitten Brot, sodass für die zweieinhalb Verkaufsmonate 2016 zwei bis drei Millionen verkaufte Einheiten erwartet werden. Zum Vergleich: HTC und Oculus bedienten drei Monate nach Marktstart nicht einmal je 100.000 Anwender. Aber wie schlagen sich diese ungleichen Kontrahenten im direkten Vergleich? Welche Möglichkeiten bieten sie und welches Zukunftspotenzial resultiert daraus für die einzelnen Plattformen und VR-Spiele allgemein?

VIRTUAL REALITY (VR): DARUM GEHT ES

Von normalen Head-Mounted-Displays (HMD) unterscheiden sich Vive, Rift und Playstation VR vor allem durch ihr großes Sichtfeld und das laterale Kopftracking. Ersteres deckt zwar nicht das gesamte menschliche Gesichtsfeld ab, ist aber zwei- bis fünfmal größer als bei älterer Technik. So wird das Gebrauchsblickfeld der meisten Menschen bequem versorgt und es entsteht lediglich der Eindruck, durch eine Taucherbrille oder ein enges Helmvisier zu gucken – aber nicht auf ein vergleichsweise kleines Display irgendwo im Raum.

Ebenso wichtig für die Wahrnehmung der dargestellten VR-Inhalte ist die exakte Erfassung der Kopfbewegungen. Zwar können auch einige ältere Head-Mounted-Displays die Kopfneigung als Eingabesignal an Anwendungen weitergeben. Das Ergebnis ist aber bestenfalls eine korrekte Drehung der virtuellen Perspektive, die zudem oft verzögert dargestellt wird. Rift, Vive und Playstation VR haben nicht nur die Latenz der Rotationserkennung minimiert, sondern erfassen zusätzlich auch die lateralen Bewegungen des Kopfes zur Seite und nach oben beziehungsweise unten (Translation). Dies ermöglicht nicht nur Interaktionen wie das Herumgucken um virtuelle Objekte, sondern ist entscheidend für die räumliche Wahrnehmung der gezeigten Inhalte. Das menschliche Gehirn weiß nämlich genau, wie sich der Anblick eines realen Raumes selbst bei kleinen, häufig vorkommenden Kopfbewegungen verändert. Bleibt diese Perspektivänderung aus, nimmt man die dargestellte Szene bestenfalls wie ein flaches Bild auf einem Monitor war – oft aber auch als Störung der eigenen Sinnesorgane, was sehr schnell zu Übelkeit führt.

CROSS-PLATTFORM-VERGLEICH

Wie gut Vive und Rift die Herausforderungen einer guten VR-Darstellung meistern, haben wir mehrfach an gesprochen, aber nie abschließend geklärt. Mit Playstation VR tritt ein dritter Kandidat in die Runde, der nicht nur preislich attraktiver ist und eine leicht andere Technik nutzt, sondern auch bei PC-Spielern, vor allem aber Spiele-Entwicklern auf Interesse stößt.

Leider existiert eine Windows-Version von Sonys Headset bislang nur als Gerücht und auch ein Reverse-Engineering der Treiber durch Bastler ist bislang nicht gelungen. Über die normalen HDMI- und USB-Stecker kann man die Playstation VR zwar physisch an einen PC anschließen, aber ohne USB-Verbindung zu einer Playstation 4 oder Playstation 4 Pro schaltet sich das Headset gar nicht erst ein. Zudem werden nicht speziell von der Konsole als VR aufbereitete Inhalte nur als 2D-Bild auf einer virtuellen Leinwand dargestellt. Für unsere Tests bedeutet dies, dass wir ohne PC-basierte Tools auskommen müssen und unsere Einschätzung anhand aufwendig ermittelter Testeindrücke gewinnen. Vergleichbare Messwerte lassen sich mit VR-Headsets aber bislang nicht erheben.

REALBILDER VON VR-INHALTEN

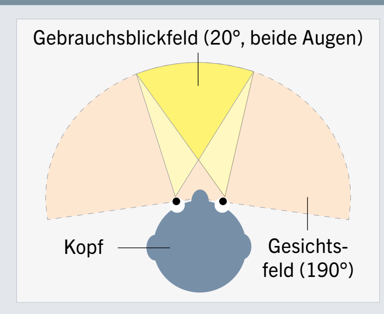
Auch bei Vergleichsbildern ist Vorsicht geboten. So sind die von PC beziehungsweise Konsole ausgegebenen Bilder stark vorverzerrt – und das für jeden Farbkanal in anderer Weise. Die zusätzlich verfügbare 2D-Ausgabe auf einem Monitor ist zwar klar erkennbar, weicht aber zum Teil deutlich von dem an das Headset ausgegebene Bild ab. Wir haben daher die Ausgabe in den Headsets aufwendig von Hand fotografiert – mit Ausnahme des Aufmacherbilds enthält dieser Artikel keinen einzigen in Software erstellten Screenshot! Ein 1:1 Vergleich ist dennoch nicht möglich, denn bis Redaktionsschluss wurden nur sehr wenige PC-Spiele für Playstation VR portiert und diese nutzen zum einen leicht veränderte Assets, zum anderen werden sie unter Windows jeweils nur über Steam VR oder den Oculus Client



Low-Persistence-OLED: VR-Brillen zeigen Bewegungsschritte messerscharf, wie diese über drei Frames hinweg belichtete Aufnahme verdeutlicht.

WAHRNEHMUNGSBEREICHE ERKLÄRT

Die Betrachtung der Umgebung ist ein komplexer Prozess, der von mehreren Teilen des Körpers unterstützt wird. Je nach Thema muss deswegen scharf zwischen verschiedenen, vermeintlich identischen Beschreibungen unterschieden werden.



Sichtfeld
Das Sichtfeld beschreibt den von einem optischen System abgedeckten Raumbereich und wird umgekehrt auch für den Darstellungswinkel von Head Mounted Displays genutzt. Es berücksichtig weder die wechselnde Empfindlichkeit der unterschiedlichen Sichtbereiche des menschlichen Auges, noch dessen Beweglichkeit und auch nicht die Nutzung weiterer Systeme in Form eines zweiten Auges.

Gesichtsfeld
Das Gesichtsfeld vernachlässigt weiterhin die Möglichkeit von Augenbewegungen, bewertet aber die geringere Empfindlichkeit des peripheren Sichtvermögens und optional auch die Nutzung zweier Augen. In letzterem Fall kann das Gesichtsfeld weiter in einen binokularen Bereich mit stereoskopischer 3D-Wahrnehmung und Bereiche, die nur von einem Auge wahrgenommen werden, unterteilt werden. Aufgrund des großen Überlappungsbereiches der Sichtfelder beider Augen beim Menschen liegen diese monokularen Abschnitte aber im peripheren Teil der jeweiligen Sichtfelder und spielen somit für Spieler eine untergeordnete Rolle.

Blickfeld
Blickfelder berücksichtigen zusätzlich Augenbewegungen, wobei auch hier eine Unterscheidung in das Blickfeld jedes einzelnen Auges, das gemeinsame Blickfeld beider Augen und in den darin enthaltenen binokularen Bereich mit stereoskopischem Sehen möglich ist. Hierbei spielen auch nicht-optische Körpermerkmale eine Rolle, so begrenzt zum Beispiel die Nase das Blickfeld der Augen auf die jeweils andere Körperseite. Von besonderer Bedeutung für die VR-Brillen-Entwicklung ist das Gebrauchsblickfeld. Dieser vergleichsweise kleine Bereich ist auch vom individuellen Sehverhalten abhängig und beschreibt den Teil des Blickfelds, der im Alltag zur Fokussierung von Objekten genutzt wird, bevor man an Stelle der Augen den gesamten Kopf schwenkt.

Umblickfeld
Wird neben den Augen auch der Kopf bewegt, so spricht man vom Umblickfeld. Dieses ist bei den meisten Menschen nur im unteren Bereich begrenzt, wo der eigene Körper die Sicht einschränkt, während Kopf- und Augenbewegungen in der horizontalen zumindest eine periphere 360°-Erfassung der Umgebung erlauben.

BILDQUALITÄT: WEIT VON 2D ENTFERNT, VIVE UND RIFT IN BEWEGUNG ÜBERLEGEN

Rift: Pixelstruktur auf einheitlichen Flächen sichtbar

Rift: Feine Strukturen sauber aufgelöst

Rift: Kanten aus runden Punkten aufgebaut

Playstation VR: Große Flächen wirken homogen

Playstation VR: Feine Strukturen unregelmäßig

Playstation VR: Ausgeprägte Treppenstufen

Vive: Pixelstruktur auf großen Flächen klar sichtbar

Vive: Kanten ohne Treppenstufen

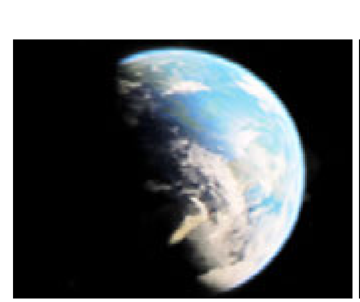
Vive und Rift verwenden sehr ähnliche OLED-Displays mit vergleichsweise großen Lücken zwischen den Pixeln. Der resultierende „Fliegengittereffekt" ist auf hellen, einheitlichen Flächen gut sichtbar. Außerdem sorgt die Bewegung der einzeln wahrnehmbaren Pixel bei feinen, kontrastreichen Strukturen für einen Flirr-Effekt, da sich die hellen Zentren der Pixel relativ zum virtuellen Inhalt bewegen. Die großflächigen Pixel der Playstation VR kennen diese Probleme nicht, auf einheitlichen Flächen fallen die Abgrenzungen der Pixel kaum auf. Dafür sorgen große Treppenstufen für wandernde Strukturen an Kanten und wechselnde Dicken feiner Strukturen.

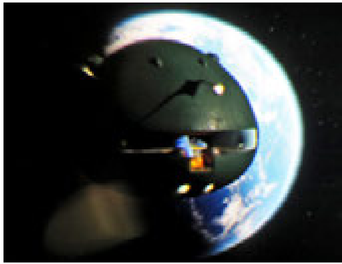
angeboten. Potentiell störenden Artefakten spüren wir deswegen mit optisch ähnlichen Spielen auf der jeweiligen Plattform nach.

BILDQUALITÄT – STATISCH

Stark vergrößernde Linsensysteme verleihen den VR-Headsets zwar ansehnliche Sichtfelder, sie sorgen aber auch für eine niedrige Pixeldichte – vergleichbar in etwa mit einem 24-Zoll-Full-HD-Monitor in 20 Zentimetern Entfernung. Vive und Rift unterscheiden sich hierbei weder in der Technik noch in der Ausgabequalität erwähnenswert voneinander und auch die Playstation VR zeichnet trotz niedrigerer Auflösung ein ähnlich feines Bild, da ihr Sichtfeld ebenfalls enger ausfällt und sie mit mehr Subpixeln arbeitet. Vive und Rift schummeln bei Letzteren, sie stellen rote und blaue Bildinhalte nur abwechselnd in jedem zweiten Pixel dar. Das funktioniert erstaunlich gut, denn das menschliche Auge hat deutlich mehr Sinneszellen für grünes Licht, sodass unsere Hell-Dunkel-Auflösung von diesem dominiert wird. An kontrastreichen Kanten führt das Pentile-Konzept aber zu feinen Farbsäumen, denn die starke Vergrößerung der VR-Headsets macht auch Subpixel-Strukturen erkennbar. Besonders auffällig bei Vive und Rift ist hierbei der Zwischenraum zwischen den OLED-Leuchtpunkten, der als dunkles Muster über dem eigentlichen Bild wahrgenommen wird. Dieser Fliegengittereffekt fällt vor allem in hellen Szenen auf, ähnlich wie bei realen Fliegengittern spielt aber auch die Tiefenunschärfe der menschlichen Wahrnehmung eine Rolle. Die punktförmigen Lichtquellen können nämlich auch dann einen scharfen Bildeindruck ergeben, wenn das Auge jenseits der Display-Ebene fokussiert und die Pixelzwischenräume nur als unscharfen Schatten wahrnimmt. Für automatisch fokussierte Fotos des Oculus-Rift-Displays mussten wir sogar den Makromodus unserer Kamera deaktivieren, trotz 1 cm Aufnahmeentfernung.

Dieses Problem kennt die Playstation VR nicht, ihre großen Pixel bilden eine LCD-ähnliche, beinahe geschlossen leuchtende Fläche. Ebenso LCD-ähnlich sind leider die Schwarzdarstellung und die begrenzte Helligkeit. Zwar kann Sonys OLED-Display echtes Schwarz wiedergeben, beinahe schwarze Szenen werden aber eher grau dargestellt, wobei das Display als solches wahrnehmbar ist. Details in sehr hellen oder sehr dunklen Bereichen fehlen hier im Vergleich



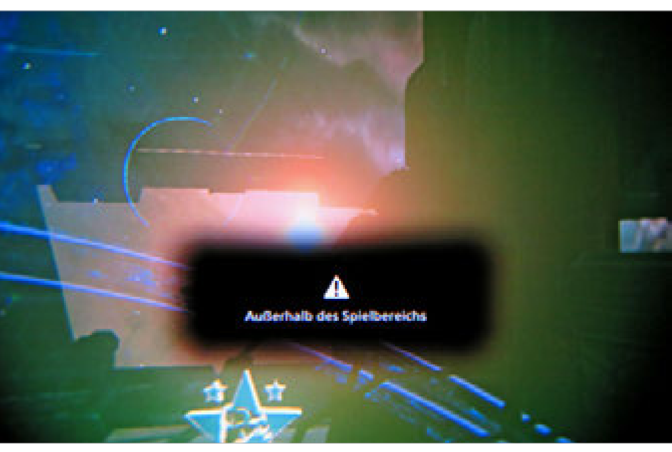
Die VR-Brille des Oculus Rift überzeugt mit hohem Kontrast sowie perfektem Schwarzwert. Das ermöglicht die Darstellung feiner Details in dunklen Abschnitten. Hier fehlt dann auch der Fliegengittereffekt.

VR-HEADSETS
mit 6-Achsen-Tracking

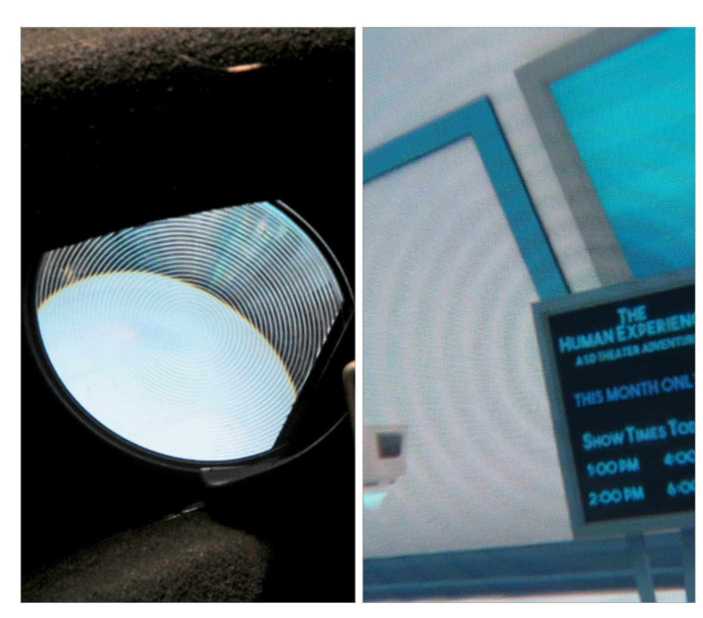




Produkt	Vive	Rift	Playstation VR
Hersteller	HTC (Kooperation mit Valve)	Oculus VR (Facebook-Tochter)	Sony
Preis	Ca. € 900,- (inkl. Controller)	Ca. € 700,- (Headset) + ca. € 200,- (Controller)	Ca. € 400,- (Headset) + € 60,- (Kamera) + € 80,- (Controller)
Hard- und Softwareplattform	Windows-PC (Linux und OS X geplant), Steam VR	Windows-PC (Linux und OS X geplant), Oculus Client	Playstation 4/4 Pro, Playstation Store
Darstellung			
Displaytechnologie	OLED, 1.080 × 1.200 Pixel je Auge, Pentile-Pixelstruktur (2 Subpixel pro Pixel)	OLED, 1.080 × 1.200 Pixel je Auge, Pentile-Pixelstruktur (2 Subpixel pro Pixel)	OLED, 960 × 1.080 Pixel je Auge, RGB-Pixelstruktur (3 Subpixel pro Pixel)
Sichtfeld (Herstellerangabe)	110°	110°	100°
Bildqualität statisch	• Pixelzwischenräume bei hellen Flächen deutlich sichtbar • Hoher Kontrast, perfekter Schwarzwert (feine Details in dunklen Abschnitten möglich)	• Pixelzwischenräume bei hellen Inhalten deutlich sichtbar • Hoher Kontrast, perfekter Schwarzwert (feine Details in dunklen Abschnitten möglich)	• Pixelstruktur bei hellen Inhalten nur schwach sichtbar, einheitliche Flächen wirken homogen • Display und Pixelstruktur auch bei sehr dunklen Grautönen wahrnehmbar
Bildqualität dynamisch	• Pixelzwischenräume führen zu flirrendem Eindruck bei feinen Objekten	• Pixelzwischenräume führen zu flirrendem Eindruck bei feinen Objekten	• Häufig Kantenflimmern und andere Aliasing-Artefakte aufgrund großer Pixel
Optische Störungen	• Fresnel-Linsenstruktur auf hellen Flächen sichtbar	• (Linsen-)Reflexionen sehr heller Objekte auf schwarzem Hintergrund sichtbar	• Reflektionen neben dem äußeren Displayrand bei geringem Abstand zwischen Auge und Brille sichtbar
Darstellungsfehler Randbereich	• Abnehmende Bildschärfe und Linsenreflektionen bei hellen Objekten • Leichte chromatische Abberation oben und unten	• Kontrastreiche Objekte überstrahlen in radialer Richtung deutlich.	• Chromatische Abberation sichtbar
Aktualisierungsrate Szeneninhalt	90 Fps	45 oder 90 Fps	60, 90 oder 120 Fps (60 Fps typisch)
Aktualisierungsrate Kopfposition	90 Hz	90 Hz (mittels Asynchronous Space Warp a. b. 45 Fps)	60, 90 oder 120 Hz (60 Hz typisch)
Aktualisierungsrate Blickrichtung	90 Hz (Interleaved Projection, wenn Bildrate unter 90 Fps fällt)	90 Hz (Asynchronous Time Warp für Bildrate unter 90 Fps)	90 oder 120 Hz (Asynchronous Reprojection für 120 Hz bei 60 Fps Bildrate typisch)
Bildwiederholrate	90 Hz	90 Hz	90 oder 120 Hz
Ergonomie			
Tragekomfort	Weiche Polster, aber nach kurzer Zeit Wärmestau in der Brille	Polster einigen Anwendern zu hart	Silikon sehr weich auf dem Gesicht, führt aber keinen Schweiß ab
Anpassung an Nutzer	Aufwendig, dank großer Elastizität aber n. i. nötig	Aufwendig, keine zusätzlichen Kopfhörer nötig	Leicht, aber bei jedem Aufsetzen erneut nötig
Vertikale Ausrichtung	Dank großer Auflageflächen unproblematisch	Teilweise sehr tiefe Positionierung nötig, sodass Nase in Headset verschwindet	Fixierung an Stirn und Hinterkopf garantiert richtige Ausrichtung unabhängig von Gesichtsform
Abschirmung	Kein seitlicher Lichteinfall	Unten liegender Spalt soll Blick auf Peripherie erleichtern, erlaubt aber auch Lichteinfall	Je nach Abstand zum Gesicht sehr schwacher bis starker Lichteinfall auf allen Seiten
Eignung für Brillenträger	Bedingt. Wenig Platz für Brille im Headset.	Bedingt. Brille bleibt in Headset hängen	Bedingt, Abstand zum Display führt zu Lichteinfall
Kopfhörer	Beiliegend, 3,5-mm-Klinke-Anschluss am Headset	Integriert, separate Kopfhörer möglich	Beiliegend, 3,5-mm-Klinke-Anschluss an Headset
Verhalten beim Abnehmen	Anzeige aus	Anzeige aus	Bleibt aktiv
Tracking			
Tracking-Prinzip	Headset und Controller orientieren sich an von Basisstationen ausgesandtem IR-Lasermuster.	IR-Kamera erkennt LEDs an Headset und Controllern, Geräteunterscheidung durch Blinkrhythmen	Kamera erkennt farbig beleuchtete Controller und Headset
Anzahl Basisstationen, Anschlüsse	2, nur Strom	1 (nur Rift), mit Touch-Controller 2, jeweils 1 USB	1, Proprietärer Anschluss für Playstation-Kamera
Positionierung der Basisstationen	Gegenüberliegende Ecken des VR-Bereichs, möglichst hoch, Kalibrierung beim Einschalten, Positionsänderungen danach führen zu Trackingfehlern	Typischerweise vor Anwender auf Schreibtisch, aber prinzipiell alle Positionen (auch über Kopf) möglich	Vor dem Anwender auf Fernseher empfohlen, Höhenkalibrierung gegebenenfalls nicht möglich, wenn Tisch den Blickwinkel nach unten begrenzt
Reichweitenangabe	4,6 × 4,6 m (mit zwei Stationen)	2 × 2 m mit zwei IR-Kameras, dritte IR-Kamera für 2,5 × 2,5 m empfohlen	Empfohlener Abstand zur Kamera 1,5 bis maximal 2 m
Erfassungswinkel (je Basis)	ca. 100°	ca. 120°	ca. 60°
Minimale Entfernung zur Basis	ca. 20 cm	ca. 10 cm	ca. 60 cm (Warnhinweis, Funktion bis ca. 20 cm)
Maximale Entfernung von Basis	> 350 cm (Kabellänge limitiert)	> 300 cm (Kabellänge limitiert)	ca. 250 cm (Warnhinweis, Funktion bis >350 cm, Kabellänge limitiert)
Maximaler horizontaler Drehwinkel Headset	ca. 320° (mit einer Basis), 360° mit beiden Basen	360° (mit einer Basis)	360° (mit einer Basis)
Außerhalb des Trackingbereiches	Wenige Sekunden nur Rotationserkennung, dann Abschaltung	Bild und Rotationserkennung unverändert, aber Translation fehlt	Bild und Rotationserkennung unverändert, aber Translation fehlt, großflächige Hinweiseinblendung
Trackingqualität Headset	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend, bei schneller Translation und 60-Fps-120-Hz-Darstellung zusätzlich Ruckler wahrnehmbar
Trackingqualität Controller	Gut bis sehr gut	Sehr gut (vorläufige Bewertung nach Kurztest)	Ausreichend



Verglichen mit Vive und Rift ist der Trackingbereich der Playstation-Kamera eng, noch vor dessen Verlassen eingeblendete Warnungen verkleinern die VR-Spielzone weiter.



Die Linsenstruktur der HTC Vive ist nicht nur beim seitlichen Einblick in das Headset deutlich sichtbar, sondern auch in hellen Spielszenen wahrnehmbar.



Für optimale Bildschärfe muss das Headset rechtwinklig zur Sichtachse auf dem Gesicht sitzen. Steht es schräg, ist nur ein kleiner Teil des Bildes (hier: unten) scharf.

zum kontrastreichen Bild von Vive und Rift. Bei Oculus werfen sehr helle Objekte dafür einen Schein auf schwarze Nachbarbereiche und HTCs Vive kämpft mit uniform weißen Flächen: Neben dem Pixelaufbau des Panels ist auch die Struktur der Fresnel-Linsen sichtbar.

Allen drei Headsets gemein ist eine reduzierte Bildqualität am Bildrand. So kommt es hier zu chromatischen Abbildungsfehlern, die sich insbesondere bei der Playstation VR in farbigen Rändern an kontrastreichen Objekten äußern. Außerdem nimmt bei allen drei Headsets die Bildschärfe zum Rand hin ab. Besonders deutlich ist dies bei der Vive, die am äußeren Bildrand zusätzlich Linsenreflektionen neben hellen Objekten zeigt. Bei der Playstation VR spiegelt sich dagegen der komplette Displayrand auf der Innenseite des Gehäuses, sodass der Nutzer zwischen maximalem Blickwinkel (geringer Abstand zwischen Auge und Linse) und artefaktfreier Ansicht wählen muss.

Für alle peripheren Bildfehler gilt: Eigentlich würden sie wenig stören, da sie außerhalb des Gebrauchsblickfelds liegen und Blickänderungen bei VR-Headsets eher durch Kopf- denn Augenbewegung erfolgen sollten. Viele Playstation- und auch einige Steam-VR-Titel arbeiten aber mit großen Texteinblendungen und Menüs, die nicht in den zentralen, störungsfreien Teil des Sichtfelds passen.

BILDQUALITÄT – DYNAMISCH

Getrennt vom statischen Bild ist die Bewegungsdarstellung zu betrachten. Das betrifft sowohl schnelle Kopfdrehungen und Bewegungen von Objekten im Spiel als auch unbewusste, kleine Kopfbewegungen, die ständig stattfinden und eine stete Korrektur des Bildinhalts erfordern. Besonders Letztere stören bei niedriger Pixeldichte. Bei Vive und Rift fällt dies nur an kontrastreichen Details auf, die weniger als zwei Pixel breit sind. Diese erscheinen eher als Perlenkette leuchtender Punkte – wobei die einzelnen Perlen bei Kopfbewegungen zu wandern scheinen. Da meist beleuchtete Objekte in dunkler Umgebung für derartige Szenarien verantwortlich sind, wird dieses Artefakt aber leicht als Bestandteil der Spielwelt wahrgenommen und stört den VR-Effekt kaum.

Ganz anders die aus den großen, quadratischen Playstation-VR-Pixeln resultierenden, ausgeprägten Treppenstufen. Diese sind selbst an kontrastarmen Kanten wahrnehmbar und wandern mit jeder Kopfbewegung daran entlang. Der Effekt stört auch bei sehr langsamen Bewegungen – Antialiasing ist wegen dem damit einhergehenden Schärfeverlust und der begrenzten Playstation-4-Renderleistung eine zweischneidige Gegenmaßnahme. Bereits im jetzigen Zustand muss Sony mit einer im Vergleich zu HTC und Oculus um 50 Prozent geringeren Bildrate arbeiten (die Playstation 4 Pro könnte für Besserung sorgen), auch wenn dies dank einer im Verhältnis 1:2 arbeitenden Perspektivenkorrektur der gerenderten Szene nur bei Translations-Kopfbewegungen auffällt.

In einigen Spielen unübersehbar sind dagegen Schlieren – was überrascht, denn OLED-Displays haben Reaktionszeiten im Mikrosekundenbereich und die low-persistence-Varianten in Playstation VR, Vive und Rift werden zwischen zwei Frames sogar komplett schwarz. Einige Konsolen-Entwickler nutzen aber offensichtlich künstliche Bewegungsunschärfe. In 2D ist dies ein bewährter Trick zur Verschleierung niedriger Frameraten – in der virtuellen Realität führt der vermeintliche Sehfehler aber schnell zu Übelkeit.

HANDHABUNG UND TRAGEKOMFORT DER GERÄTE

Angenehm ist dagegen die Ergonomie der Playstation VR. Nicht nur Aufbau und Installation gehen schnell von der Hand, auch die richtige Positionierung des Headsets auf dem Kopf fällt sehr leicht. Vive und Rift erfordern mehr Aufwand und sind bei langem Tragen zudem unbequemer. Hier wird das Headset durch Druck auf das Gesicht fixiert, während Sony mit einem steifen Stirnband arbeitet, das die Last auf den gesamten Kopf verteilt. Die Abschottung vom Umgebungslicht geht dagegen bei allen drei Kandidaten mehr oder minder zulasten der Belüftung des Gesichtsbereichs. ❑

FAZIT

VR ist toll, aber noch nicht perfekt

Alle drei Headsets bieten ein faszinierendes VR-Erlebnis, das binnen Sekunden jeden in seinen Bann zieht. Das kann aber nicht über die 90er-Jahre-Auflösung hinwegtäuschen und bei Linsen, Displays und Ergonomie kann sich jeder Hersteller etwas von der Konkurrenz abgucken.

Im nächsten Heft

Aktuell

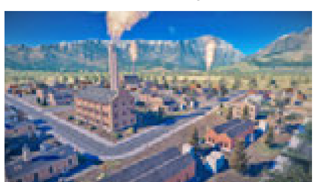
For Honor



Ubisofts mittelalterlicher Schlachtensimulator mit drei Fraktionen und brachialer Nahkampf-Action erscheint von Mitte Februar. Wir haben frische Eindrücke von der fast fertigen PC-Fassung für euch!

Test

Urban Empire | Städtebau trifft Politik: So gut ist Kalypsos Konkurrent für *Cities: Skylines*.



Magazin

Die Telltale-Erfolgsstory | Vom Nischenhersteller zum Premium-Geschichtenerzähler



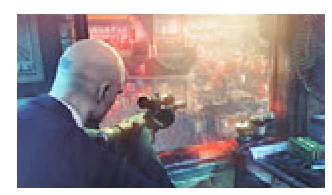
Magazin

Entwicklerporträt Blue Byte | Wir stellen euch die Macher der Serien *Anno* und *Siedler* vor.



Magazin

Die Hitman-Serie | Wir blicken zurück auf die turbulente Geschichte der kontroversen Reihe.



PC Games 02/17 erscheint am 25. Januar!

Vorab-Infos ab 21. Januar auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

GALACTIC CIVILIZATIONS 3



Komplexes Weltraum-Strategiespiel nach 4X-Machart mit tollem Sandbox-Modus, massig Spielvariationen und packendem Mehrspielerpart.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Reuther, Sönke Siemens, Torsten Vogel
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Christina Tittus, Elke Pfitzinger
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, MAKING GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

SPECIAL

Seite 116

ELGATO: SO MACHT IHR PERFEKTE HDMI-AUFNAHMEN



Egal ob für Let's Play-Videos oder für die Aufnahme seiner Spiele-Lieblingsszenen – wenn es um bildscharfe HDMI-Qualität geht, ist die Elgato-Lösung ein gefundenes Fressen für Spieler. Was ihr dabei beachten müsst, verrät unser ausführliches Special.

SPECIAL

Seite 122

20 JAHRE DIABLO!

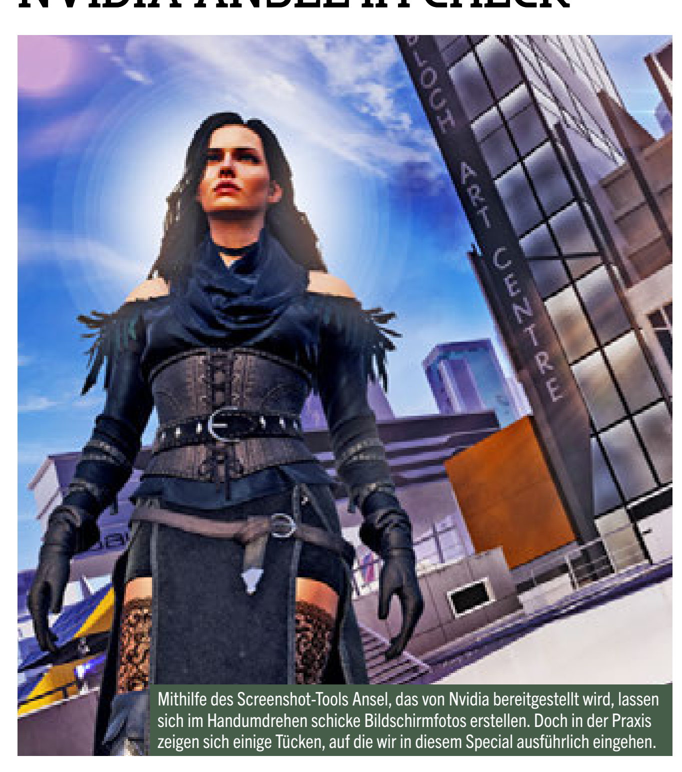


Blizzards Action-Rollenspiel feiert sein zwanzigjähriges Bestehen. Grund genug für uns, in Form von 20 spannenden Fakten auf das höllisch gute Hack-&-Slay-Abenteuer zurückzublicken.

PRAXIS: SCREENSHOT-SPECIAL


Seite 128

NVIDIA ANSEL IM CHECK



Mithilfe des Screenshot-Tools Ansel, das von Nvidia bereitgestellt wird, lassen sich im Handumdrehen schicke Bildschirmfotos erstellen. Doch in der Praxis zeigen sich einige Tücken, auf die wir in diesem Special ausführlich eingehen.

Ein Let's-Play-Traum in Blau. Vor allem die externen Capture-Boxen sind extrem einsteigerfreundlich.

Elgato Game Capture HD

Ihr seid auf der Suche nach dem perfekten HDMI-Capture-System? Wir hätten da ein paar passende Vorschläge für jedermann vom Anfänger bis zum Youtube-Profi!

Von: Benjamin Kegel

Video- und Computerspiele sind eines eurer wichtigsten Hobbys und ihr wollt diese Leidenschaft gerne mit euren Freunden teilen? Möchtet ihr gerne eigene Let's-Play-Videos aufnehmen oder seid vielleicht schon Youtuber und derzeit auf der Suche nach neuem Equipment zum Aufzeichnen und Bearbeiten von Ingame-Videos? Oder möchtet ihr vielleicht einfach nur ein Screenshot-Archiv zu euren Lieblingsspielen anlegen, findet die technischen Lösungen dafür aber einfach zu umständlich? All das sind gute Gründe, um sich eine sogenannte Capture-Karte nach Hause zu holen. Die Münchener Unterhaltungselektronik-Spezialisten der Firma Elgato haben gleich vier nützliche Versionen dieser kompakten HDMI-Rekorder am Start: Game Capture HD (30), Game Capture HD60, Game Capture HD60 S und Game Capture HD60 Pro. Wir stellen euch alle Systeme auf den folgenden Seiten vor.

GAME CAPTURE HD (30)

Im Handel und bei Elgato selbst wird die kleinste Capture-Karte schlicht unter der Bezeichnung „Game Capture HD" geführt, wir nennen sie des besseren Überblicks wegen im Rahmen unseres Workshops „Game Capture HD (30)". Das hat einen einfachen Grund: Als dienstältester Grabber aus dem Hause Elgato stammt dieser Gaming-Veteran aus einer Zeit, in der Videoaufnahmen mit „nur" 30 Frames pro Sekunde über HDMI noch der technische Standard waren. Auch wenn der Elgato Game Capture HD (30) in diesem Aspekt mittlerweile von seinen älteren



Der Elgato Game Capture HD (30). Eigentlich gehört im Konsolen-Hintergrund alles ab dem NES dazu!



Der Elgato Game Capture HD60 S. Das normale 60er-Modell (ohne S) ist äußerlich baugleich.

Brüdern abgehängt wird, hat das gute Stück nach wie vor eine Existenzberechtigung: Zunächst bietet das 30er-Modell schlicht den günstigsten Preis, bereits mit knapp 160 Euro seid ihr dabei. Zudem ist der 30er-Elgato das genügsamste Mitglied seiner Familie, wenn es um die Hardwarepower eures Aufnahmegeräts geht. Alle Informationen zu den Systemanforderungen der vier Capture-Karten findet ihr in unserem Kasten weiter hinten im Workshop. Am wichtigsten ist der Elgato Game Capture HD (30) aber für alle Anwender, die auch Spielaufnahmen von Retro-Konsolen erstellen wollen. Anders als die 60er-Familie hat der 30er-Elgato neben seinem HDMI-Anschluss nämlich noch einen AV-Port zu bieten, an dem sich Komponenten-, Composite- oder sogar S-Video-Signale abgreifen lassen.

Hier funktionieren also auch NES, SNES, die alte Xbox, Playstation 1, Playstation 2 und so weiter – und zwar exklusiv nur am Game Capture HD 30. Zu diesem Zweck bietet Elgato für knapp zehn Euro ein spezielles Analogvideo-Adapterkabel an, das ganz unkompliziert den Anschluss an die bekannten Rot/Weiß/Gelb- und S-VHS-Plugs ermöglicht. Notwendig ist dieses Zusatzkabel aber nicht unbedingt, im Lieferumfang des 30er-Elgatos befindet sich nämlich ein Komponenten-Adapter. Wer den gelben AV-Ausgang einer Konsole in den roten Komponenten-Eingang dieses Adapters einstöpselt, bekommt auch hier ein Bildsignal. Die roten und weißen AV-Audioausgänge landen dann im Stereo-Eingang des Adapters – und schon läuft die Retro-Kiste. Auch eine Playstation 3 lässt sich ausschließlich am Game Capture HD (30) betreiben, hierfür wird ebenfalls ein spezielles Zusatzkabel mitgeliefert, an dem die alte Playstation angeschlossen werden muss. Die PS3 verfügt zwar über einen HDMI-Ausgang, der gibt sein Videosignal aber generell nur HDCP-verschlüsselt aus. Dieser Kopierschutz macht Aufnahmen an einer normalen HDMI-Capture-Karte unmöglich. Mit dem Adapter ist das aber kein Problem! Eine schöne, kompakte Videoanleitung dazu findet ihr unter http://youtu.be/6QiKuH_hps0. Übrigens: Auch wenn das Filmchen etwas anderes behauptet, solltet ihr eure PS3 nicht nur auf 1080i, sondern auch auf 1080p stellen – die Elgato-Software schafft die Maximalauflösung mittlerweile.

GAME CAPTURE HD60

An Retro-Konsolen habt ihr keinen Bedarf? Eure PS3 habt ihr ebenfalls bereits ausgemustert? Ihr benötigt Aufzeichnungen eurer Videospiele nur von aktuellen Konsolen wie der Playstation 4, Xbox One, Wii U und Co.? Die Filme wollt ihr dann aber bitte auch in butterweichen 60 Frames pro Sekunde auf eure Festplatte packen? Kein Problem – für diesen Wunsch hat Elgato den Game Capture HD60 im Angebot. Wie dessen Name schon vermuten lässt, erreicht diese knapp 190 Euro teure Grabber-Box die doppelte Bildaufzeichnungsrate ihres kleinen Bruders. Vor allem actiongeladene Genres wie Shooter oder viele Rennspiele profitieren enorm von dem ultraflüssigen Videoaufbau, zudem könnt ihr in 60-FPS-Material wesentlich präziser einzelne Bilder zur Screenshot-Erstellung anwählen. Noch einmal ganz wichtig: Auch wenn die Playstation 3 über ihren HDMI-Ausgang theoretisch auch an einen Elgato Game Capture HD60 angeschlossen werden kann, erhaltet ihr aufgrund des dann laufenden HDCP-Kopierschutzes nur einen schwarzen Bildschirm oder ein flackerndes Videosignal in der Aufnahmesoftware. Dasselbe passiert übrigens auch, wenn ihr in den Einstellungen eurer Playstation 4 HDCP aktiviert habt – schaltet diese Option vor dem Aufzeichnungsstart an einem Game Capture HD60 also ab. Bei der Xbox One, Wii U und allen anderen zukünftigen Konsolen oder Media-Playern ohne HDCP ist eine solche Einstellung nicht notwendig, deren Hardware gibt Videosignale generell ohne Kopierschutz ab.

GAME CAPTURE HD60 S

Generell klingt die Standardversion des Game Capture HD60 für euch schon perfekt, ihr habt aber obendrein noch einen extrem leistungsstarken Rechner oder Gaming-Laptop bei euch zu Hause? Das bedeutet: USB 3.0, Windows 10, 8 Gigabyte RAM aufwärts, eine saftige Grafikkarte ab GTX 600 und ein i5-, besser noch ein i7-Quad-Core-Prozessor? Dieser PC kann problemlos als euer angeschlossenes Aufnahmegerät für euren Elgato dienen? Dann solltet ihr unbedingt zur High-End-Version des Game Capture HD60 greifen! Diese hört schlicht auf den Namen Game Capture HD60 S und bringt dank seines Hochleistungs-USB-3.0-Anschlusses einen gigantisches Vorteil mit: Anders als der Game Capture HD (30) und der Game Capture HD60 schafft der 60 S die Wiedergabe des Aufzeichnungs-Feeds in Echtzeit! Instant Gameview nennt Elgato diese beeindruckende Fähigkeit. Kurz zur Erklärung: Wenn man mit einem HD 30 oder HD 60 ein Videosignal aufzeichnen möchte, muss man es



Wer Glück hat, kann den 60er-Elgato auch in elegantem Weiß ergattern. Leider sind sie sehr selten.



Der Lieferumfang des 30er-Elgatos ist dank PS3- und Komponentenkabel am umfangreichsten.

Beim 60er-Elgato gibt es in der Standard- und S-Version jeweils ein HDMI- und USB-Kabel dazu.

neben dem Aufnahmegerät über USB auch noch an ein Abspielgerät wie einen Fernseher über HDMI durchschleifen. Der Grund dafür ist die Latenzzeit des USB-Signals – das landet nämlich üblicherweise um etwa ein bis drei Sekunden zeitverzögert auf dem Bildschirm eures Rechners, wodurch ein direktes Steuern eures Spiels über die Aufnahmesoftware unmöglich wird. In Echtzeit erscheint das Spiel nur auf dem Ziel-Fernseher. Ihr müsst also im Normalfall zwei Bildschirme im Auge behalten – einmal den Spiel-TV und einmal das Capture-Display. Beim Game Capture HD60 S ist das anders. Weil hier das Signal eben ohne Zeitverlust auf dem PC ankommt, könnt ihr direkt über den Feed an eurem Aufnahmebildschirm spielen. Das ist nicht nur komfortabler als die sonst unumgängliche Doppel-Monitor-Lösung, ihr könnt zusammen mit einem leistungsstarken Gaming-Laptop so auch eine vollkommen autarke und mobile Echtzeit-Grabbing-Station bauen! Das ist der Heilige Gral der Capture-Technik und ein Traum für jeden Video-Dompteur. Und das Beste? Der Game Capture HD60 S kostet mit etwa 190 Euro genauso viel wie der Game Capture HD60. Wenn ihr also einen Monster-PC bei euch zu Hause beherbergt, gibt es keinen Grund, euer Biest nicht mit dem S-Elgato zu füttern.

GAME CAPTURE HD60 PRO

Mobilität ist für euch nicht besonders wichtig? Ihr plant für eure Spielaufnahmen eine lokale und zentrale Station als Dauerlösung, erwartet dann aber auch kompromisslose Leistung und maximalen Komfort? Auch für diese Profi-Ansprüche hat Elgato eine brachiale Capture-Lösung im Angebot: den treffend benannten Game Capture HD60 Pro. Ein wenig PC-Fachkenntnis muss man zur Inbetriebnahme des Mega-Grabbers aber schon mitbringen, anders als seine drei problemlos extern per USB anschließbaren Artgenossen ist das Pro-System nämlich eine PCI-Express-Karte – und damit für den direkten Einbau in das Mainboard des Computers bestimmt. Zwar ist die Installation auch für einen Anfänger möglich, der Beistand eines Hardware-versierten Helfers kann aber sicher nicht schaden. Für alle anderen gilt: Anleitung studieren, aufschrauben, reinbauen, ein einziges Mal Kabel anschließen, freuen! Und nicht vergessen: Auch wenn die Elgato-Karte nur wenig Platz frisst, solltet ihr trotzdem vor dem Kauf nachsehen, ob in eurem Rechner überhaupt noch ein nicht verdeckter PCIe-Kartenslot frei ist! Ein mühsamer Überraschungs-Umtausch der doppelläufigen Grafikkarte nur zum Freischaufeln eines PCIe-Steckplatzes kann nämlich ganz schön Nerven kosten …

Nicht mobil, aber bärenstark, blitzschnell und aufgeräumt: der Elgato Game Capture HD60 Pro.

INSTALLATION DER HARDWARE

Als Nächstes empfiehlt sich ein Besuch unter www.elgato.com/de/game-capture-hd-support. Dort erhaltet ihr nicht nur eine kurze Übersicht zu allen Game-Capture-Boxen, sondern auch stets die neueste Version der Aufnahme-Software für Windows-PCs und Macintosh. Besitzt ihr eine Game Capture HD (30), 60 oder 60S, solltet ihr zunächst die Software herunterladen, installieren und starten, bevor ihr das Gerät per USB 2.0 beziehungsweise 3.0 an euren Rechner anschließt. Der erkennt dann im Idealfall die neue Hardware direkt automatisch und installiert die dafür notwendigen Treiber. Einige Sekunden später sollte der aktive

Sieht schick aus, die PCIe-Karte, gell? Vor dem Kauf aber bitte nachschauen, ob ein Slot im PC frei ist!

Elgato ganz oben rechts im Capture-Reiter der Software angezeigt werden. Beim Elgato Game Capture HD60 Pro erweist sich die Installation wie gesagt etwas kniffliger, folgt hier am besten der Anleitung und scheut euch nicht davor, unter https://help.elgato.com bei Elgato um Rat zu fragen. Als Nächstes folgt bei jedem Grabber der Anschluss der HDMI-Kabel. Achtet dabei darauf, dass der Ausgang der Konsole mit dem als „HDMI In“ markierten Capture-Slot verbunden ist – dieser Port befindet sich nicht bei allen Elgato-Varianten auf derselben Seite. Den „HDMI Out“-Slot der Capture-Box verbindet ihr dann mit eurem Empfangsgerät, also üblicherweise einem Fernseher. Bei einem über USB 3.0 korrekt angeschlossenem 60S ist das Empfangsgerät wie gesagt optional, hier landet das Signal in Echtzeit im Software-Bildschirm. Übrigens: Ohne aktiven USB-Anschluss verfügen die Elgatos nicht über genug Strom, um das HDMI-Signal durchzuschleifen. Ist euer Aufnahme-Rechner also abgeschaltet, bleibt auch das TV-Bild schwarz.

FEINTUNING DER SOFTWARE

Nun kann es fast mit der ersten Aufnahme losgehen! Vorher solltet ihr aber noch ein paar Feineinstellungen an der Software vornehmen. Klickt zunächst ganz oben rechts auf das Zahnrad-Symbol, wodurch sich die „Game Capture HD Einstellungen“ öffnen. Unter dem Reiter „Aufnahme“ solltet ihr hier zunächst euren Speicherort für die Mediathek, den Dateiexport und die Screenshots bestimmen. Am besten wählt ihr ein Laufwerk, auf dem sich nicht auch euer Betriebssystem befindet – das lässt eurem Rechner mehr Luft zum Atmen. „Flashback Recording aktivieren“ erlaubt euch das Zurücksetzen eures Video-Startpunkts, auch wenn ihr das Aktivieren eurer Aufnahme vergessen habt. Das frisst mehr Speicherplatz, eine solche digitale Zeitreise kann aber euer Video retten. „Stream Command aktivieren“ erlaubt euch umfangreiche Overlay-Funktionen in eurem Video, etwa Texteinblendungen oder sogar das Einfügen eines zweiten Kamera-Feeds – zum Beispiel einer Webcam, die euer Gesicht beim Spielen aufzeichnet. Das ist super für Let’s Player, aber auch ein richtiger Prozessorfresser. Wer nur Spielmaterial aufzeichnen will, sollte die Funktion also abschalten. Im Reiter „Sharing“ ist vor allem die Option „Neue Videos immer zu MP4-Dateien konvertieren“ wichtig. Hierdurch wandelt die Software bei jedem Abschluss einer Aufnahme die soeben erstellte Datei automatisch von einem proprietären Elgato-Format in eine übliche MP4-Datei um, die ihr dann im von euch eingestellten Speicherordner findet. Andernfalls müsst ihr eure Videos in der Elgato-Software bei Bedarf immer manuell exportieren. Das spart zwar Speicherplatz, ist aber deutlich weniger komfortabel. Im selben Reiter dürft ihr zudem noch zusätzliche Multimedia-Spuren in den Export mischen oder in einzelnen Dateien abspeichern. Auf diese Art könnt ihr bestimmen, ob Zusatzinhalte wie etwa euer Webcam-Bild mit ins Endergebnis eingebaut werden sollen. Der Rest der Einstellungen sollte passen, weitere Tipps gibt es auf den folgenden beiden Seiten. Also schaltet die Konsole an, wartet, bis die Elgato-Software ein Bild empfängt und viel Spaß mit eurem neuen Mini-Filmstudio! ❑



Ihr wollt ein (S)NES an den 30er-Elgato anschließen? So klappt's! Das Zubehör-Kabel liegt sogar bei.

PERFEKT FÜR DEN GRABBING-EINSTIEG: ELGATO GAME CAPTURE HD (30) UND 60 IM VERGLEICH

ELGATO GAME CAPTURE HD (30)

Anschlüsse: HDMI, USB 2.0, Multi-AV

Systemvoraussetzungen: Windows 7 SP1 (oder neuer), 4 GB RAM, USB-2.0-Anschluss, 2-GHz-Intel-Core-2-Duo (oder vergleichbarer Prozessor)

Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr

Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: ✔

Kompatibel mit Retro-Konsolen und Playstation 3: ✔

Kompatibel mit Stream Command: ✔

Echtzeit-Anzeige über Instant Gameview: ✘

Aufnahmen in bis zu 1080p: ✔

Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: ✘

Lieferumfang: Elgato Game Capture HD (30), HDMI-Kabel, USB-Kabel, PS3-Multi-AV-Kabel, Komponenten-Adapter (auch nutzbar für Aufnahmen über Composite), Schnellstart-Anleitung

Unverbindliche Preisempfehlung: 159,95 Euro

ELGATO GAME CAPTURE HD60

Anschlüsse: HDMI, USB 2.0, Audio-Line-In (kein Mikrofon-Eingang!)

Systemvoraussetzungen: Windows 7 SP1 (oder neuer), 4 GB RAM, USB-2.0-Anschluss, Intel-Core-i5-CPU der 2. Generation (i5-2xxx oder vergleichbar) mit 2 GHz oder mehr

Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr

Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: ✔

Kompatibel mit Retro-Konsolen und Playstation 3: ✘

Kompatibel mit Stream Command: ✔

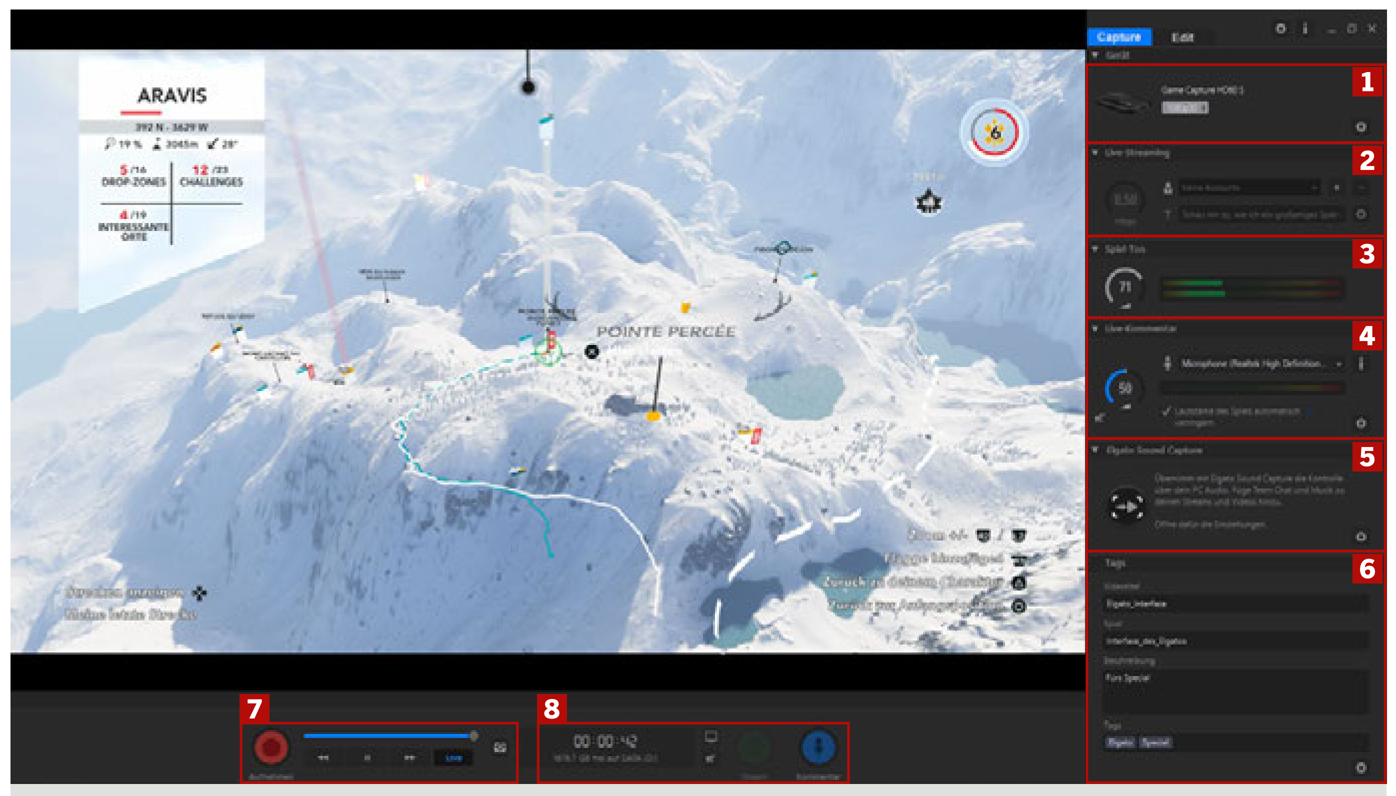
Echtzeit-Anzeige über Instant Gameview: ✘

Aufnahmen in bis zu 1080p: ✔

Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: ✔

Lieferumfang: Elgato Game Capture HD60, HDMI-Kabel, USB-Kabel, Schnellstart-Anleitung

Unverbindliche Preisempfehlung: 189,95 Euro



1 Im **Capture**-Screen wird der angeschlossene Elgato angezeigt. Die Software erkennt dabei die Version eurer Capture-Box automatisch. Durch das Anklicken des Zahnrad-Symbols gelangt ihr zu den wichtigsten gerätespezifischen Einstellungen. Die Reiter „Bild“, „Ton“ und „Profile“ könnt ihr dabei getrost ignorieren, unter „Capture“ solltet ihr aber stets das korrekte Eingabegerät einstellen. Bei „Profil“ sind vor allem die Auflösungen HD 720 und HD 1080 wichtig. Ihr wollt eure Spiele in Full HD aufzeichnen? Kein Problem. Das Ganze noch bei 60 Frames pro Sekunde? Einfach einen Haken an die entsprechende Option. Dadurch werden die Videodateien allerdings sehr groß! Die „Qualität“ stellt ihr idealerweise zwischen 70 und 80 Prozent ein.

2 Ihr wollt euer Gameplay direkt und live ins Netz streamen? Die dazu notwendigen Einstellungen inklusive eurer Kontoverknüpfung zum Beispiel zu Twitch oder Youtube findet ihr hier, eine Option zur komfortablen Texteinstellung ebenfalls.

3 Die Spiel-Ton-Anzeige besteht aus einem Regler und zwei Pegeln. Über den Regler könnt ihr die Lautstärke bestimmen, mit der das Spiel-Audio im Video landet. Die Pegel helfen euch dabei, den Überblick über die Audioleistung zu behalten. Wollt ihr den Spielton zwar im Video aufzeichnen, ihn während der Aufnahme aber nicht im Ohr haben, dann aktiviert den Mute-Button ganz unten in der Mitte des Capture-Screens (in unserem Fenster Nummer 8).

4 Let's Plays und Streams gibt es in zwei Geschmacksrichtungen: mit Audiokommentar oder pur ohne die Stimme des Spielers. Ihr habt Lust auf die erstgenannte Variante? Dann könnt ihr hier euer aktives Mikrofon ebenso wie dessen Lautstärke bestimmen. Das funktioniert sogar dynamisch, wenn ihr hier den Haken aktiviert lasst – sprecht ihr dann ins Mikrofon, verringert sich automatisch die Spiellautstärke.

5 Elgato Sound Capture ist ein genialer Audio-Handler, der im Hintergrund etliche Ton-Einstellungen eures PCs regulieren und weiterleiten kann. Als Bestandteil der Capture-Software kann er für euch die Integration bestimmter Tonquellen in euer exportiertes Video übernehmen.

6 Hier könnt ihr Videos einen Namen geben. Arbeitet am besten mit Underscores statt Leerzeichen, das erleichtert später das Dateihandling.

7 Über den roten Knopf startet und beendet ihr eine Aufnahme. Bei aktiviertem Flashback Recording könnt ihr den grauen Regler auf der blauen Timeline zu einem beliebigen Zeitpunkt zurückziehen. Betätigt ihr dann den Aufnahme-Button, fügt die Software den ausgewählten Zeitbereich automatisch dem Videobeginn hinzu. Sehr hilfreich, falls ihr während des Spiels vergessen habt, eine Aufnahme zu starten.

8 Hier wird eure bisherige Aufnahmezeit und der verbliebene Festplattenspeicher angezeigt.

GRABBING-TECHNIK FÜR PROFIS: ELGATO GAME CAPTURE HD 60S UND PRO IM VERGLEICH

ELGATO GAME CAPTURE HD60 S

Anschlüsse: HDMI, USB 3.0 (!), Audio-Line-In (kein Mikrofon-Eingang!)

Systemvoraussetzungen: Windows 10 (64-bit), 4 GB RAM, USB-3.0-Anschluss, Intel-Core-i5-CPU der 2. Generation (i5-2xxx oder vergleichbar) mit 2 GHz oder mehr, Grafikkarte ab GTX 600 oder besser

Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr

Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: ✔

Kompatibel mit Retro-Konsolen und Playstation 3: ✘

Kompatibel mit Stream Command: ✔

Echtzeit-Anzeige über Instant Gameview: ✔

Aufnahmen in bis zu 1080p: ✔

Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: ✔

Lieferumfang: Elgato Game Capture HD60 S, HDMI-Kabel, USB-3.0-Kabel, Schnellstart-Anleitung

Unverbindliche Preisempfehlung: 189,95 Euro

ELGATO GAME CAPTURE HD60 PRO

Anschlüsse: HDMI, PCIe

Systemvoraussetzungen: Windows 7 SP1 (oder neuer), 4 GB RAM, USB-2.0-Anschluss, Intel-Core-i5-CPU der 2. Generation (i5-2xxx oder vergleichbar) mit 2 GHz oder mehr

Systemvoraussetzung bei Nutzung von Stream Command: Intel Core i7 CPU der 2. Generation (i7-2xxx oder vergleichbarer Prozessor) mit 2 GHz oder mehr

Kompatibel mit Playstation 4, Xbox One und Wii U: ✔

Kompatibel mit Retro-Konsolen und Playstation 3: ✘

Kompatibel mit Stream Command: ✔

Echtzeit-Anzeige über Instant Gameview: ✔

Aufnahmen in bis zu 1080p: ✔

Aufnahmen mit 60 Frames pro Sekunde: ✔

Lieferumfang: Elgato Game Capture HD60 Pro, HDMI-Kabel, zwei Slotblenden (breit und schmal), Schnellstart-Anleitung

Unverbindliche Preisempfehlung: 199,95 Euro



1 Schaltet ihr in der Elgato-Software vom Capture-Screen auf den **Edit**-Screen um, gelangt ihr dadurch in den Dateihandling- und Schnittbereich des Programms. Ein wesentlicher Bestandteil davon ist die Mediathek, in der die Software alle von euch abgespeicherten Videos bereithält – das Ganze schön in Ordnern sortiert innerhalb der EGC-Library. EGC ist die Kurzform von „Elgato Game Capture“. Diese Multimedia-Bibliothek managt alle von einer (nicht unbedingt eurer eigenen!) Game-Capture-Box erstellten Multimedia-Dateien. Verwendet wird dafür allerdings ein proprietäres Dateiformat. Das bedeutet, ihr müsst die Videos zunächst zum Beispiel nach MP4 exportieren, um sie anderswo anzeigen zu können. Siehe dazu Punkt 3.

2 Habt ihr innerhalb der Mediathek-Ansicht einen Ordner angewählt, erhaltet ihr hier eine Übersicht aller unter dem entsprechenden Namen aufgezeichneten Videos. Dazu ein nützlicher Tipp: Wenn ihr zum Beispiel im Windows-Explorer eure EGC-Library auswählt, dort einen Unterordner mitsamt seiner Inhalte kopiert und diesen entweder auf einem physischen Datenträger mitnehmt oder in die Cloud hochladet, könnt ihr die Dateien in einer beliebigen EGC-Library einfügen. Auf einem anderen PC könnt ihr dann in der dortigen Elgato-Software weiterarbeiten. Das ist eine großartige Sache, wenn mehr als eine Person Videodateien schneiden soll oder ihr eure Kreationen von eurem Home Office zu eurem Arbeitsplatz mitnehmen wollt.

3 Dies ist das Bereitstellen-Menü, in dem ihr dank der komfortablen Icon-Steuerung sehr bequem auswählen könnt, in welches Dateiformat ihr eure Elgato-Aufnahmen exportieren möchtet. Wenn das Ergebnis einfach nur ein stinknormales Video sein soll, wählt „Datei (MP4)“.

4 Hier wird euch schön groß der aktuelle Frame eures ausgewählten Videos angezeigt. Leider hat die Elgato-Software eine große Schwäche: Im Schnittfenster lassen sich Frames nur sehr grob anwählen – ungefähr in Dreierschritten. Das kann es knifflig machen, den perfekten Screenshot abzufotografieren. Wenn ihr Frames in Einzelschritten durchschalten möchtet, solltet ihr dazu das Video zunächst exportieren, dann die MP4-Datei in einem externen Videoplayer öffnen und dort die von euch gewünschten Screenshots anfertigen. Wie empfehlen dafür unter anderem den Media Player Classic.

5 Hier seht ihr das Herzstück des Edit-Screens – die Zeitleiste, auf der ihr eure Videos schneiden könnt. Verschiebt dazu mit der linken Maustaste den Auswahlbalken innerhalb der Zeitleiste und verwendet dann einen Rechtsklick, um die Schneidewerkzeuge aufzurufen. Mit „Segment an Abspielmarke trennen“ erstellt ihr jeweils ein neues Untervideo.

6 Ihr wollt einen Screenshot des aktuellen Frames anfertigen? Dann einfach auf diesen Button klicken!

20 JAHRE, 20 FAKTEN

Happy Birthday, Diablo!

Von: Felix Schütz

Das beliebteste Hack & Slay der Spielgeschichte feiert seinen zweiten runden Geburtstag! Zu diesem Anlass liefern wir 20 spannende Details, Trivia und Anekdoten rund um Blizzards Kultmarke: Was haben Batman, Zahnpflege und der Nintendo Game Boy mit *Diablo* zu tun? Unser Special hat die Antworten!

1 Superman sei Dank!



1995 arbeiteten sowohl Blizzard als auch Condor an eigenen Versionen von *Justice League: Task Force*.

Quelle: Mobygames, PC Games

Was Superman und Batman mit *Diablo* zu tun haben? Eine ganze Menge! Im Jahr 1995 entwickelte Blizzard Entertainment gemeinsam mit Sunsoft gerade die Auftragsarbeit *Justice League: Task Force*. Dieses gründlich misslungene Superhelden-Prügelspiel war im Stil von *Street Fighter 2* gehalten und erschien für das Super Nintendo. Allerdings war das nicht die einzige Version! Zur gleichen Zeit werkelte nämlich das kleine Studio Condor, das 1993 von David Brevik und den Brüdern Max und Erich Schaefer gegründet wurde, ebenfalls an einer eigenen Version von *Justice League: Task Force*. Dieses Spiel, das sich in einigen Punkten von Blizzards Fassung unterschied (und ebenfalls ziemlich mies war) wurde für das Sega Genesis geschrieben. Weil beide Teams aber zunächst nichts von der jeweils anderen Spielversion wussten, wurden die Entwickler neugierig. Bei einem gemeinsamen Treffen sprach David Brevik auch sein selbst geschriebenes Konzept für ein düsteres Rollenspiel namens *Diablo* an. Blizzard zeigte Gefallen an der Idee und beschloss, zunächst als Publisher einzuspringen und das Spiel zu vermarkten. Der Rest ist (Erfolgs-)Geschichte.

2 Aus Runde wird Echtzeit

Aus heutiger Sicht kaum zu glauben: In seiner Urversion war *Diablo* ein rundenbasiertes Spiel. Der Spieler machte eine Bewegung, dann ein Gegner, dann wieder der Spieler, schließlich mal ein Schwerthieb, eine Ausweichbewegung, ein Heiltrank – alles Runde für Runde wie in einem Taktikspiel. Doch Blizzard überzeugte David Brevik, es doch mit einem Echtzeit-Modell zu versuchen. Der skeptische Brevik programmierte das System binnen weniger Tage um – und zeigte sich von den schnellen, actionreichen Echtzeit-Kämpfen begeistert! Die zugrunde liegende Rundenmechanik ist auch der Grund, weshalb sich die Spielfigur in *Diablo* nur in acht Richtungen bewegen kann – das gesamte Levellayout ist nämlich wie in *XCOM* in unsichtbare Kästchen unterteilt. Gut zu erkennen, wenn man mehrere Häufchen Gold auf den Boden wirft!

Und wer sich heute fragt, wie sich ein rundenbasiertes *Diablo* wohl angefühlt hätte, dem sei *Rogue Wizards* empfohlen: Der im September 2016 veröffentlichte Indie-Titel ist eigentlich nichts anderes als ein klassisches *Diablo* im Rundenmodus. Verantwortlich für das Spiel zeichnet Colin Day, der bereits an *Marvel Heroes*, *Nox*, *Hellgate London* und *Diablo 3* (von Blizzard North) gearbeitet und entsprechend viel Genre-Erfahrung hat.

Man merkt heute noch, dass die *Diablo*-Engine eigentlich für ein rundenbasiertes Spiel geschrieben wurde.

Quelle: PC Games

3 Battle.net und *Diablo*: Es läuft und läuft und läuft

Diablo war ursprünglich als Singleplayer-Spiel für MS-DOS konzipiert. Etwa sechs Monate vor dem Release ging Condor jedoch das Geld aus. Blizzard sprang ein, übernahm das junge Entwicklerteam kurzerhand und benannte es in Blizzard North um. Die neu gewonnenen Ressourcen steckte Blizzard unter anderem in die Entwicklung des Battle.net – eine damals neuartige, gebührenfreie Online-Plattform, über die Spieler aus aller Welt über das Internet miteinander spielen konnten. Klingt heute furchtbar banal, war damals aber ein Hit und einer der vielen Gründe, warum sich *Diablo* zu einem Kassenschlager entwickeln konnte! Auch Blizzard North zeigte sich schnell angetan von der Idee und schrieb den Programmcode zugunsten des Online-Spielmodus unter hohem Aufwand binnen weniger Monate um. Mit Erfolg: *Diablo* ist selbst heute noch – nach stolzen 20 Jahren! – online über das Battle.net spielbar. Allerdings ist *Diablo* damals wie heute ein Paradies für Cheater, da die Nutzerdaten nur lokal verwaltet werden – es ist daher kinderleicht, einen Spielstand zu modifizieren und sich einen übermächtigen Charakter hinzumogeln.

Diablo online: So schlicht sah das Battle.net-Menü noch in seinen ersten Lebensjahren aus.

Quelle: www.blizzard.com

4 *Diablo* auf Konsole – schon damals ein Erfolg!

Als *Diablo 3* für Konsolen angekündigt wurde, ging ein Raunen durch die PC-Spielergemeinde: Wie sollte ein so klicklastiges Spiel wie *Diablo* nur auf Konsolen funktionieren? Dabei hatte es der erste Teil doch schon lange vorgemacht! Bereits 1998 erschien *Diablo* auch für Sony Playstation und machte dabei eine überraschend gute Figur. Die Umsetzung war das erste Projekt des britischen Entwicklerteams Climax Studios, die sich bis heute auf Portierungen verstehen. Für die Playstation-Version wurde das Interface komplett für das Gamepad überarbeitet, außerdem gab's einen lokalen Mehrspielermodus für zwei Spieler und neue Grafikeffekte, darunter etwa bunte Beleuchtung. Hierzulande bekamen die Spieler erstmals eine vollständige Übersetzung plus eine ordentliche deutsche Vertonung spendiert – die PC-Version ist dagegen bis heute nur auf Englisch verfügbar.



Die überraschend gute Playstation- Version von *Diablo* bekam eine deutsche Sprachausgabe spendiert.

Quelle: Climax Studios, Mobygames

5 *Diablo* für unterwegs


Die Game-Boy-Version von *Diablo* geisterte als extrem früher, unfertiger Prototyp durch das Netz.

Quelle: https://diablo-evolution.net, Youtube

Nicht nur die Playstation-Umsetzung kam unerwartet, denn *Diablo* sollte auch für Nintendos Game Boy Color portiert werden! Details zu dieser Fassung sind rar, intern wurde sie „Diablo Junior" genannt. Das Singleplayer-Spiel sollte ähnlich *Pokémon* auf drei Modulen erscheinen, jedes mit eigenem Helden. Zeitlich hätte es vor *Diablo* gespielt und eine neue Stadt beinhaltet. Die Entwicklung wurde jedoch frühzeitig abgebrochen. Heute existiert lediglich ein rudimentärer Prototyp, in dem man einen Krieger durch einen Dungeon steuern kann. Der Grafikstil kommt dem PC-Original bereits sehr nahe!

6 *Diablo 2*, das große Vorbild


Die zufallsgenerierten Beutestücke von *Diablo 2* sind farblich klar nach Seltenheit sortiert – ein cleverer Design-Grundsatz, der sich heute auch in vielen anderen Spielen wiederfindet.

Quelle: Buffed

Als *Diablo 2* erschien, warfen ihm einige Kritiker vor, es bleibe der Formel des Erstlings zu treu, würde nicht genug eigene Ideen liefern. Dabei ist das Gegenteil der Fall: *Diablo 2* vereinte viele Features und neue Ideen zu einem ebenso fesselnden wie zugänglichen Abenteuer, das die gesamte Spielelandschaft stark geprägt hat. Zum Beispiel die Talentbäume: *Diablo 2* mag sie nicht erfunden haben (immerhin gab es in Strategiespielen bereits Techtrees), doch dank seiner enormen Popularität gehörten Talentbäume seither zum Standardrepertoire vieler Rollenspiele. Oder die stets sichtbare Erfahrungspunkteleiste, die Blizzard für *Diablo 2* in das Hauptinterface verlegte: Dank ihr sah man den Balken mit jedem besiegten Monster verführerisch anwachsen, der nächste Levelaufstieg schien jederzeit zum Greifen nahe. Auch dieses Feature ist aus zig RPGs, Action-Adventures und Shootern nicht mehr wegzudenken. Als besonders prägend sollte sich aber das Loot-System entpuppen: Blizzard teilte die zufälligen Beutestücke in Seltenheitsgrade ein; zwar setzte schon *Diablo* auf ein solches System, doch erst Teil 2 legte mit seiner Unterteilung in weiße, blaue, gelbe Unique Items und Set Items den Grundstein für ein Spieldesign, das sich selbst heute in zig anderen Titeln wiederfindet – von Nachahmern wie *Grim Dawn* und *Path of Exile* bis hin zu Action-Adventures und Shootern wie *Darksiders 2*, *Destiny* oder *Borderlands*.

7 Direkt vom Höllenfürsten: Alltagstipps aus der Hölle

Diablo mahnt: „Putzt euch die Zähne!"



Quelle: https://nyssaharkness.files.wordpress.com

Eines der vielen schönen Eastereggs in *Diablo*! Sobald wir den 16. Level erreicht und den Oberschurken beschworen haben, hört man es: unverständliches Kauderwelsch, das von Diablo selbst stammt und uns atmosphärisch auf den letzten Bosskampf einstimmen soll. Spielt man das Gesprochene jedoch rückwärts ab, so hört man deutlich, dass Diablo es eigentlich nur gut mit uns meinte: „Eat your vegetables and brush your teeth after every meal!" (übersetzt: Esst euer Gemüse und putzt euch nach jeder Mahlzeit die Zähne!)



Atmosphäre vom ersten Klick an: Bereits die Charakterauswahl von *Diablo 2* war enorm stimmungsvoll!

8 Story entstand in Fremdregie

Auch wenn das Team von Blizzard North zweifellos großartige Spiele programmieren konnte, hatte es mit der Geschichte der *Diablo*-Reihe erstaunlich wenig am Hut. Das zeigte sich besonders deutlich im hochgelobten zweiten Teil: Erich Schaefer, einer der Miterfinder der Marke, hat 2015 in einem Interview bestätigt, dass er und sein Team eigentlich nur eine simple Grundidee für *Diablo 2* hatten: Man sollte den Krieger-Helden verfolgen, der sich am Ende von *Diablo* den Seelenstein ins Hirn gerammt und damit den Oberschurken in sich aufgenommen hatte. Der Großteil der übrigen Story stammt dagegen von der Mutterfirma Blizzard, die intern oft „Blizzard South" genannt wurde. In der dortigen Cinematic-Abteilung entstanden nämlich die stimmungsvollen Zwischensequenzen für *Diablo 2* (und auch alle anderen Blizzard-Spiele). Und weil der Plot damals noch gar nicht richtig festgezurrt war, übernahmen Blizzard und sein Filmteam die Ausarbeitung der Geschichte, die sich um den tragischen Charakter Marius, Tyrael und all die anderen Figuren entfaltete. Schaefer gab sogar zu, dass sein Entwicklerteam sich manchmal über den Handlungsverlauf gewundert oder sogar geärgert hatte, am Ende seien die meisten Teammitglieder aber mit dem Ergebnis sehr zufrieden gewesen. Neu war die Vorgehensweise ohnehin nicht: Schon Teile der Story von *Diablo* stammten von Blizzard South, genauer von Chris Metzen und Bill Roper.


Die Story von *Diablo 2* entstand zum Großteil bei Blizzards Filmteam, nicht bei Blizzard North.

10 Als Diablo noch stressig war


Diese kurze Videosequenz war zu sehen, wenn Diablo seine volle Macht erlangt hatte.

Quelle: Diablo Spiel-CD, Youtube

Eine besonders interessante Quest, die während der Entwicklung von *Diablo* ersatzlos gestrichen wurde, betrifft die sogenannte Map of the Stars. Es ist auch die einzige gestrichene Quest, die von Blizzard später bestätigt wurde. Obwohl nur vage Informationen dazu existieren, sind die meisten Fans der Auffassung, dass es sich bei der Map of the Stars um eine Art Zeitlimit handelte. Nach einer gewissen Spielzeit würden die Sterne in einer gewissen Konstellation stehen, wodurch Diablo große Macht erlangen und gegen Ende wesentlich stärker auftreten würde. Für die Karte war höchstwahrscheinlich sogar ein eigener Button im Interface reserviert. Blizzard hat die Quest jedoch entfernt, vermutlich weil der dadurch entstandene Zeitdruck nicht zum restlichen Spielerlebnis inklusive ausgiebigen Erkundens gepasst hätte. Ein Überbleibsel der Quest findet sich allerdings noch auf dem Datenträger in Form einer kurzen, stummen Videosequenz, die einen wiedererstarkten Diablo zeigt.

9 Gestrichen und verworfen – diese Inhalte hat Blizzard aus *Diablo* entfernt!



In diesem ekligen Video sollte der Butcher, der erste Bossgegner, vorgestellt werden.

Der Priester Tremain sollte uns mehrere wichtige Quests in Tristram auftragen.

Quelle: Diablo Spiel-CD, Youtube, hackslashsite.pl

Wie praktisch alle Computerspiele wurde auch *Diablo* im Laufe der Entwicklung ordentlich zurechtgestutzt, damit es seinen Release-Termin halten konnte. Teile der gestrichenen Inhalte befinden sich immer noch auf dem Datenträger und lassen sich mit speziellen Tools zum Vorschein bringen. So ist etwa eine Zwischensequenz für den Butcher zu sehen, die zwar gehörig eklig, aber auch ziemlich schlecht gerendert ist – kein Wunder, dass Blizzard sie gestrichen hat. Im Dorf Tristram war außerdem ein weiterer Charakter vorgesehen, der Priester Tremain. Auch sein Modell und einige Audio-Schnipsel finden sich versteckt auf der Spiel-CD. Tremain sollte dem Spieler unter anderem eine Quest auftragen, die sich um ein Dämonenschwert namens Shadowfang dreht. Diese Quest wurde zusammen mit einigen anderen Aufgaben entfernt. So sollte man ursprünglich bestimmte Häuser in Tristram betreten können, darunter auch die Hütte neben dem Säufer Farnham. Hierzu sollte uns Gillian eine Quest auftragen, für die wir den Keller des Hauses betreten und dort eine Wurmplage vernichten sollten. Durch manche Mods (z. B. die *Belzebub*-Mod, siehe Punkt 17) wurden diese Quests nachträglich zurück ins Spiel gebracht. Andere Quests, die sich beispielsweise um Andariel, Horazon und Izual drehten (und die später prominent in *Diablo 2* auftraten), bleiben dagegen verschollen.

11 Mod-Projekt „Curse of Tristram" – *Starcraft* meets *Diablo*


Curse of Tristram ist ein weiterer Beweis dafür, wie mächtig der *Starcraft 2*-Editor tatsächlich ist!

Quelle: www.facebook.com/thecurseoftristram

Starcraft 2 verfügt über einen vielseitigen Editor, mit dem sich nicht nur neue Maps, sondern ganz eigene Spiele umsetzen lassen. Ein besonders fleißiger Modder namens „Egod" werkelt derzeit an dem Projekt *Curse of Tristram*, was eine vollständige Umsetzung von *Diablo 2* mithilfe der *Starcraft 2*-Engine werden soll. Seit Sommer 2016 ist die Mod in einer Alpha-Version verfügbar und wird seither stetig erweitert. Egod hat mittlerweile auch eine Patreon-Seite eingerichtet, durch die Spenden will er künftig noch mehr Zeit in das Projekt stecken. Die Mod ist über Battle.net Arcade verfügbar und benötigt die *Starcraft 2 Starter Edition* oder höher: http://us.battle.net/arcade

12 Add-ons wie beim Kartenspiel

David Brevik (links) und sein originales Designkonzept für Diablo. (Quelle: www.graybeardgames.com)

Nach knapp 22 Jahren hat David Brevik sein ursprüngliches Design-Dokument für *Diablo* veröffentlicht. Eine Fundgrube! Es enthält massig interessante Informationen zu dem dem Spiel und der Art, wie es ursprünglich designt war. Ein besonders spannender Punkt: Condor (später Blizzard North) plante von Anfang an, *Diablo* durch viele kleine Add-ons zu erweitern. Laut Brevik sollte das sogar ein Eckpfeiler des ganzen Spiels werden! Allerdings hatte Brevik kein großes Add-on im Stil von *Lord of Destruction* geplant, sondern lediglich kleine Upgrades im Wert von etwa fünf US-Dollar. Diese Mini-Pakete sollten neue Monster, Waffen, Fallen oder Levelbausteine sowie besondere Items liefern, die den Sammelfaktor der Add-ons unterstreichen sollten. Durch den niedrigen Preis wäre es laut Brevik denkbar gewesen, dass die Erweiterungs-CDs beispielsweise auch an Kassen von Computergeschäften platziert werden. Brevik vergleicht seine Vision von *Diablo* dabei gerne mit dem Sammelkartenspiel *Magic: The Gathering* und hofft, dass *Diablo* durch viele Mini-Erweiterungen einen ähnlichen Status im Videospielsektor einnehmen könnte, da es ohne Konkurrenz wäre. Im Grunde hatte Brevik damit schon Mitte der 90er ein Geschäftsmodell beschrieben, wie es heutzutage von vielen Firmen mit ihren DLCs und Mini-Erweiterungen (z. B. für *Die Sims*) praktiziert wird. Ironischerweise wurde aber aus der gesamten Idee nichts: *Diablo* wurde tatsächlich niemals von Blizzard erweitert, lediglich ein Fremdhersteller produzierte ein offizielles Add-on namens *Hellfire* (siehe Punkt 15).


Schon das erste *Diablo* hatte alle Zutaten eines modernen, süchtig machenden Action-RPGs.

13 *Diablo 2*: Große Online-Pläne

Genau wie die anderen Teile der Serie waren auch für *Diablo 2* ursprünglich mehr Inhalte geplant, die Blizzard North im Laufe der Entwicklung streichen musste. So zeigen frühe Gameplay-Videos einer Alpha-Version beispielsweise fließende Tag-und-Nacht-Wechsel in den Außenlevels, die später entfernt wurden. Außerdem hatte David Brevik gehörige Ambitionen für den Mehrspieler-Part, den er bis zu einem gewissen Grad von *Ultima Online* beeinflusst sah: So sollten sich Spieler in *Diablo 2* erstmals in Gilden (bis zu 100 Mitglieder!) organisieren und dazu sogar eigene Häuser beziehen können. Anstelle eines klassischen Battle.net-Menüs würden Spieler ferner in einer Art Hub oder Online-Siedlung ankommen und erst von dort aus ihre Mitstreiter für ein Abenteuer suchen. Ein ähnliches Konzept verfolgte Brevik übrigens viel später mit seinem Online-Action-RPG *Marvel Heroes*.

Quelle: http://diablo2.diablowiki.net



14 Das ursprüngliche *Diablo 3*

Nach dem Erfolg von *Diablo 2* und *Lord of Destruction* (2001) begann Blizzard North mit den Arbeiten an seiner eigenen Version von *Diablo 3*. Ein Teil des Teams werkelte außerdem an einem zweiten Geheimprojekt, das aber nie weiter bekannt wurde. 2003 kam es zum Bruch zwischen Blizzard North und Blizzards neuem Besitzer Vivendi, ein Teil der Entwickler wanderte ab – darunter auch die *Diablo*-Erfinder David Brevik, Max Schaefer und Erich Schaefer, Produzent Bill Roper sowie Komponist und Multitalent Matt Uelmen. Der Exodus hielt an, 30 Mitglieder verließen das Team, gründeten neue Firmen. 2005 zog Blizzard schließlich die Reißleine, löste das Studio Blizzard North auf und übernahm die Angestellten und gliederte sie in sein damaliges Hauptstudio in Irvine, Kalifornien ein. Einer der Gründe dafür war die Entwicklung von *Diablo 3*, mit der sich die Verantwortlichen unzufrieden zeigten. Das Spiel wurde komplett eingestampft und Blizzard begann die Arbeiten von vorn. Erst Jahre später gerieten Details und Screenshots aus der ursprünglichen Version an die Öffentlichkeit: *Diablo 3* hätte ein Online-Spiel werden sollen, in dem der Konflikt zwischen Himmel und Hölle im Mittelpunkt gestanden hätte. Der Grafikstil hätte eher an *Diablo 2* erinnert, wäre aber mit einer (heute furchtbar veralteten) 3D-Engine umgesetzt worden.


Online zwischen Himmel und Hölle: So sah die verworfene *Diablo 3*-Version von Blizzard North aus.

Quelle: www.diabloii.net


Diablo 2 gilt als das wohl einflussreichste Spiel seiner Zunft und ist auch heute noch sehr beliebt.

Ursprünglich sollte man in *Diablo* nur einen männlichen Helden spielen, der sich in verschiedene Richtungen skillen lässt.

15

Das verstoßene Add-on



Ungeliebter Ableger: *Hellfire* wird von Blizzard ignoriert, hatte aber durchaus seine Stärken.

Quelle: Mobygames

Obwohl *Diablo* ursprünglich mit vielen kleinen Add-ons erweitert werden sollte, brachte es das Spiel auf nur eine Expansion – und die stammte nicht mal von Blizzard North! Das offizielle Add-on namens *Hellfire* wurde stattdessen von Synergistic Software entwickelt und vom Publisher Sierra vertrieben. *Hellfire* war ein reines Einzelspieler-Add-on und brachte viele neue Inhalte mit: den Mönch als vierte spielbare Klasse, zwei neue Zonen mit je vier Levels, frische Quests, massig neue Waffen, Zauber, Gegner und Eigenschaften für Items. Außerdem konnte man im Dorf Tristram endlich rennen, was sich als Segen für den Spielfluss entpuppte. Allerdings war *Hellfire* nicht über Battle.net spielbar, was es für viele Fans unattraktiv machte. Außerdem brachte es einige Bugs mit, die im Hauptspiel bereits gefixt waren. Dies sind nur einige der Gründe, weshalb Blizzard *Hellfire* bis heute nicht zum offiziellen Lore zählt und lieber totschweigt. Witziges Detail: Wenn man eine Textdatei im *Hellfire*-Spielverzeichnis umschreibt, werden zwei zusätzliche Klassen (Barbar und Barde) sowie zwei neue Quest-NPCs freigeschaltet. Einer davon bereichert das Spiel mit unerwartetem Humor: Es handelt sich um einen als Kuh verkleideten Mann, der uns bittet, ihm ordentliche Klamotten – genau genommen ein noch albereneres Elch-Kostüm – zu besorgen.

16

Finsternis in Tristram: Der enttäuschende Retro-Event

Zum 20. Geburtstag der Serie wollte Blizzard den Fans eine Freude machen und kündigte auf der Blizzcon 2016 den Jubiläumsevent „Finsternis in Tristram" für *Diablo 3* an. Während dieses Events, der nur jeden Januar eines Jahres spielbar sein wird, können wir ein Portal öffnen, das uns in die Vergangenheit von *Diablo* transportiert, zurück in die Ära des ersten Spiels. Um Retro-Flair zu verbreiten, wird die Optik hässlich verpixelt und die Farbsättigung reduziert. Außerdem kann sich unser Held wie im Ur-*Diablo* nur in acht Richtungen bewegen. Dieser Retro-Event soll damit laut Blizzard die „beste Art sein, das originale *Diablo* zu erleben". Nur stimmt das leider überhaupt nicht, denn das Ergebnis, das man bereits auf dem öffentlichten Testserver ausprobieren kann, enttäuscht: Blizzard hat sämtliche Quests aus dem Originalspiel gestrichen, genau genommen sind alle Dorfbewohner wie Griswold oder Gillian bereits tot. Auch die Levels haben nicht viel mit dem Original gemein, Blizzard recycelt einfach die Umgebungsgrafiken, Monster und Spielmechaniken aus *Diablo 3*. Die typischen Bosse aus *Diablo* sind zwar enthalten, wecken aber keinerlei Erinnerungen an ihre 20 Jahre alten Originale. Einzig die wunderbare Musikuntermalung des Ur-*Diablos* versprüht etwas Retro-Stimmung. Der Rest wirkt leider so, als hätten ihn die Entwickler mit minimalem Aufwand zusammengestrickt. Immerhin: Dieses „Remake im Geiste" ist kostenlos und wird jeden Januar gratis in *Diablo 3* zur Verfügung stehen.

Quelle: PC Games



Der kostenlose Event „Finsternis in Tristram" soll Retro-Flair versprühen, wirkt aber unerwartet lieblos.

17

Diablo HD dank Belzebub-Mod

Selbst nach 20 Jahren läuft *Diablo* noch erstaunlich gut auf modernen Computern. Wer jedoch hohe, moderne Bildschirmauflösungen jenseits der 640 x 480 Pixel wünscht, muss zu einer Mod greifen. Besonders beliebt ist die *Belzebub*-Modifikation, denn diese bringt nicht nur Unterstützung für viele moderne Auflösungen, sondern fügt auch eine ganze Reihe an Inhalten hinzu. So sind in der aktuellen Version einige der Quests wieder verfügbar, die Blizzard North damals gestrichen hatte, inklusive ganzer Dialoge mit den NPCs, die nun auch teilweise durch Tristram wandern. Grafisch profitiert das Spiel von neuen, farbigen Lichteffekten und einer praktischen Zoom-Funktion. Spielerisch kommen zwei neue Klassen, neue Skills für jede Klasse, massenhaft frische Items und Affixe, eine Lagertruhe sowie zahlreiche Interface-Verbesserungen hinzu. Sogar ein vollwertiges Crafting-System ist enthalten! Die kostenlose Mod *Belzebub* benötigt das Originalspiel und ist über http://diablo1.ovh.org erhältlich.



Auch dank seiner einzigartigen, gut ausgearbeiteten Klassen hat es *Diablo 2* schnell zu Kultstatus gebracht.

Quelle: http://diablo1.ovh.org

Belzebub bietet grafische Verbesserungen und erweitert das Spiel um neue Inhalte und frische Quests.

Hat man eine bestimmte Quest abgeschlossen, kann man bei Griswold ein neues Crafting-System nutzen.

18

Diablo 3 – diese Features mussten weichen

Wie schon bei seinen beiden Vorgängern mussten auch während der Entwicklung von *Diablo 3* mehrere Features entfernt werden. Anders als bei *Diablo* und *Diablo 2* waren die Streichungen allerdings für alle Welt sichtbar, immerhin war *Diablo 3* jahrelang in Entwicklung und wurde oft in Videos und auf Messen vorgestellt. Der Autor dieser Zeilen hat beispielsweise eine frühe Version von *Diablo 3* gespielt, die noch komplett auf Talentbäume setzte, denn das ursprüngliche Charaktersystem hatte Blizzard zunächst aus *Diablo 2* übernommen. Mit einem krassen Unterschied: In viele Talente durfte man nun Runensteine einsetzen, durch die sich die Wirkung einer Fähigkeit stark veränderte. Beispielsweise gab es simple Runen, die aus einem Feuerball ein Dreifachgeschoss zauberten, während hochwertige Runen einen ganzen Feuerregen entstehen ließen. Die Überreste dieses Systems finden sich zwar noch im heutigen *Diablo 3* wieder, wirken aber stark zusammengedampft. Auch der Kessel von Jordan wurde komplett entfernt – er war ursprünglich ein Element im Interface, dank dessen man Gegenstände direkt aus dem Inventar heraus verkaufen konnte. Ebenfalls implementiert und dann wieder entfernt: das vielversprechende Amulett, in das man Zaubersteine einsetzen konnte – ähnlich den Zaubern aus *Diablo 2*, die man stets im Inventar trug. Diese Upgrades sollten die Spielweise einer Klasse stark beeinflussen, wurden dann aber gestrichen – ihre Eigenschaften wanderten dagegen zu den legendären Beutestücken und Set-Items. Story-Fans trauern dagegen den hübschen Dialogfenstern nach, die Blizzard zur Ankündigung des Spiels im Jahr 2008 präsentierte: Sobald ein Charakter mit einem NPC sprach, wurden die Figuren hübsch animiert in Großaufnahme gezeigt. Blizzard gab später zu, dass der Aufwand, alle Klassen in diesem Detailgrad darzustellen, schlicht zu hoch gewesen sei. Und so erinnert die Dialogdarstellung heute wieder stark an *Diablo 2*. Außerdem hatte Blizzard bereits vollwertige PvP-Arenen für Spielergruppen angekündigt und in Videos ausführlich vorgestellt – auch dieses Feature wurde ersatzlos gestrichen.

Das Amulett (links unten) sollte Upgrade-Steinchen enthalten, ähnlich wie die Inventar-Zauber in *Diablo 2*.



Diablo 3 setzte lange Zeit auf ein klassisches Talentbaum-Charaktersystem wie in *Diablo 2*.

Foto: PC Games, Screenshot: Blizzard

19

Das ultimative Böse

Im Laufe der Jahre hat Blizzard kräftig an der Geschichte von *Diablo* herumgewerkelt und viele Details und Hintergründe hinzugefügt, die in den ersten beiden Spielen noch überhaupt nicht vorgesehen waren. So wurde sogar eine Ursprungsgeschichte für Diablo und seine dämonischen Geschwister erfunden: Die waren nämlich eigentlich allesamt Teile von Anu, einem göttlichen Überwesen, das sein Dasein in einer perfekten Perle fristete und alle Aspekte der Schöpfung besaß – also auch das Böse. Irgendwann beschloss Anu, sich von allem Dunklen und Schlechten zu befreien, und stieß seine finsteren Eigenschaften ab – daraus entstand Thatamet, ein siebenköpfiger Drache, der das absolute Böse verkörperte. Anu und Thatamet bekämpften sich danach für unzählige Zeiten, bis sie sich irgendwann gegenseitig niederstreckten und starben. Erst dieses Ereignis löste die Schöpfung des Universums und allen Lebens aus. Rund um den Leichnam von Anu entstanden die Hohen Himmel und die Engel. Thatamets Körper dagegen ließ die Brennende Hölle entstehen und aus seinen sieben Köpfen wuchsen die Herrscher ihres neuen Reiches: Diablo, Mephisto, Baal, Azmodan, Andariel, Duriel und Belial.

Trotz typischer Motive wie Himmel, Hölle und Engeln hat *Diablo* übrigens nichts mit gängigen Religionen wie Christentum oder Islam gemein – die Entwickler betonen, dass es sich um eine reine Fantasy-Geschichte handelt. Einfachster Hinweis: Nach dem lange verstorbenen Anu gibt es schlichtweg keine Gottheit mehr im *Diablo*-Universum.



Quelle: Book of Cain, Blizzard

20

Das Vermächtnis der Kühe



Aus einem Running Gag entwickelte Blizzard dieses beliebte Easteregg: den Kuhlevel in *Diablo 2*.

Quelle: classic.battle.net/diablo2exp

1996 hielt sich hartnäckig das Gerücht, dass es einen versteckten Kuhlevel in *Diablo* geben würde. Der existierte damals allerdings nicht, was Blizzard sogar dazu veranlasste, in *Starcraft* einen Cheatbefehl „thereisnocowlevel“ einzubauen, der einen Level sofort beendete. Erst in *Diablo 2* wurde der Level inklusive Äxte schwingender Killer-Kühe tatsächlich eingebaut und avancierte damit zu einem der coolsten Eastereggs der Spiele-Geschichte. Aber auch *Diablo 3* ist nicht arm an Secrets: So gibt es die fröhlich-knallbunte Geheimzone Whimsyshire, in der wir tödliche Einhörner und Kuchenmonster verdreschen. Oder den Zufallsdungeon „Entwicklerhölle“, in dem sich die Männer und Frauen aus dem Entwicklerteam in Monstergestalt verewigt haben. Oder die brutal schöne Geheimregion „Reich der Schätze“, in der wir endlich lernen, wohin sich die flinken Schatzgoblins verziehen. Später fügte Blizzard außerdem ein spezielles Monster „Herald der Königin“ ins Spiel ein, das nur im Mai 2015 auftauchen konnte. Nach seinem Ableben öffnete das Höllenrind ein Portal in eine neue Zone namens „Dies ist kein Kuhlevel“, in der wir es – natürlich – mit einer Überzahl tödlicher Wiederkäuer zu tun bekommen. Seit dem Patch 2.3.0 ist es möglich, die Geheimzone auch manuell zu öffnen – dazu muss man die legendäre Stangenwaffe „Rinderbardike“ in Kanais Würfel transmutieren. Damit verfügt *Diablo 3* nun offiziell über einen (nicht mehr ganz so geheimen) Kuhlevel!



Scharf geschossen!

Schicke Bildschirmshots zu erstellen, geht über das Drücken des Auslösers zur rechten Zeit hinaus – Nvidia bietet mit Ansel ein Tool an, das die Arbeit erleichtert. **Von**: Philipp Reuther

Kunstvolle Screenshots erfreuen sich zunehmender Beliebtheit – und dies betrifft nicht nur jene Bilder, die im Auftrag von Entwicklern und Publishern entstehen und möglichst positive Aufmerksamkeit bei Spielern auf einen Titel lenken sollen. Nein, auch unzählige, teils sehr ansehnliche und von Hobby- oder semiprofessionellen Bildschirmfotografen erstellte Bilder finden sich im Netz. Schaut euch beispielsweise einmal die Werke von Natty Dread, Berduu, Midhras, K-putt oder Anthemios auf Flickr an. Diese Bilder sind oft mit sehr viel Hingabe, Mühe, Stil und nicht zuletzt handwerklichem Geschick erstellt worden und müssen sich hinter professionellen Shots nicht verstecken. Um Bilder dieser Art jedoch überhaupt schießen zu können, wird eine Menge Werkzeug benötigt. Perspektive, Bildwinkel- und Neigung, Farbfilter und weitere Einstellungsmöglichkeiten müssen für viele dieser Screenshots verändert werden.

EIN AUSLÖSER REICHT NICHT!

So ähnlich wie bei einer professionellen Kamera im Vergleich zu einer Ex-und-Hopp-Automatik reicht es also nicht, nur die Auslösetaste zu drücken, um ein hübsches Bild schießen zu können. Um einmal den namensgebenden Naturfotografen Ansel Adams zu zitieren: „Ein Foto nimmt man nicht auf, man erstellt es“. Weitere Einstellungsmöglichkeiten sowie das Können, diese zu nutzen, müssen in den allermeisten Fällen gegeben sein.

Im Falle der Screenshot-Künstler kommen dazu in weiten Teilen eine Kombination aus einem Hack via Cheat-Engine beziehungsweise Hatti's Cinematic Tools sowie Downsampling plus Farb- und Kontrastfilter sowie eventuell zusätzlich angepasste Post-Processing-Effekte mittels Reshade beziehungsweise Sweet FX zum Einsatz. Dies erlaubt sehr hochauflösende Bilder in eigenem Look, die dank Time-Stop-Funktion und frei beweglicher Kamera beinahe jedes erdenkliche Szenario aus einem Spiel in beinahe jedem erdenklichen Look festhalten können. Im Gegenzug erfordert diese Herangehensweise aber auch verhältnismäßig viel Einarbeitungszeit. Darüber hinaus funktioniert dieser Ansatz nicht zwangsläufig in jedem Spiel und sollte außerdem aufgrund der Art des Eingriffs mit Vorsicht genossen werden, wollt ihr keinen Bann wegen vermeintlichem Cheaten riskieren. Eine andere Möglichkeit ist ein spielinterner Fotomodus – sofern vorhanden. Auch diese erfreuen sich steigender Beliebtheit und finden sich in einer wachsenden Anzahl Spiele, darunter etwa *Doom*, *Forza Horizon 3*, *Mad Max* oder *Mittelerde: Mordors Schatten*. Sogar auf den Konsolen finden sich in ausgewählten Spielen Fotomodi.

NVIDIAS FOTOMODUS

Mit Nvidias Ansel bekommen Geforce-Nutzer einen solchen Fotomodus exklusiv in einer Handvoll ausgewählter Spiele. Die Einrichtung und Bedienung ist weitaus einfacher als die Fummelei mit Cheat-Engine, Reshade und Downsampling, im Gegenzug sind Bildschirm-Fotografen aber auch ein wenig eingeschränkter. Nvidia Ansel dürfte sich vom Anspruch her unserer Ansicht nach insbesondere für Einsteiger und fortgeschrittene Display-Paparazzi eignen, die zwar gerne hübsche Screenshots schießen möchten, sich aber nicht stundenlang mit Hacks und Shader-Konfiguration herumschlagen wollen. Denn auch mit einem Fotomodus oder Nvidias Ansel ist es noch immer eine Leistung – im Sinne einer längeren Tätigkeit – eine gute Aufnahme zu erstellen. Die Szene und Ausleuchtung müssen stimmen, der Shot trotz Time-Stop-Funktion präzise getimt, die Kameraperspektive und die richtigen Filter gewählt werden. Ein Großteil der erwähnten Leistung liegt also auch mit Ansel beim



Zuerst wird die gewünschte Szene gewählt. Insbesondere bei sehr actionreichen Szenen ist Ansel konventionellen Screenshots dank Time-Stop-Funktion überlegen.

Ansel bietet je nach Spiel eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten, darunter konfigurierbare Farbfilter, Helligkeit und Konstrast sowie Blickwinkelanpassung und -rotation.

Speichert ihr die Bilder im EXR-Format, können sie anschließend dank hoher Bit-Tiefe verarbeitet werden, ohne dass es zu Artefaktbildung wie etwa Banding kommt.

Vergleicht ihr das Endresultat mit dem ersten Bild, wird offenbar, wo eine der größten Stärken von Ansel liegt: Ein solches Bild wäre konventionell kaum zu schießen.

Ersteller des Screenshots, Ansel erleichtert allerdings die Ausführung dank der simpleren Bedienung.

Außerdem bietet Ansel einige Funktionen, die über übliche Fotomodi hinausgehen. So können Screenshots auf Wunsch in gigantischer Auflösung berechnet werden – auf unserem Testsystem waren in *The Witcher 3* so bis zu 61.440 × 34.560 Pixel beziehungsweise 2123,4 Megapixel möglich, mehr als die tausendfache (!) Full-HD-Auflösung (2,07 MP). Zudem können Screenshots auch im 360°-Format oder als 3D-Stereo-Aufnahme gespeichert und per VR-Brille angesehen werden. Wenn ihr eure Screenshots im Nachhinein bearbeiten möchtet, bietet sich zudem das 16-Bit-Floating-Point-kompatible HDR-Format EXR an. Der von Industrial Light & Magic stammende offene Standard erlaubt es, Bilder beispielsweise in Photoshop anzupassen, die Belichtungszeit zu ändern und dabei Artefaktbildung wie Banding zu vermeiden.

Darüber hinaus sind eine Vielzahl Kamerafunktionen sowie Farbkorrekturen in Echtzeit möglich, dank freier Kamera und Time-Stop-Funktion sind mit Ansel daher Bilder realisierbar, die ihr ohne zusätzliche Tools in Spielen kaum schießen könntet. Allerdings hängt das stark davon ab, welches Spiel ihr zu fotografieren versucht. Denn nicht alle Funktionen sind in jedem der bislang sechs unterstützten Spiele enthalten oder funktionieren korrekt. Ansel-Support haben bislang folgende Spiele erhalten: *Ark: Survival Evolved*, *Dishonored 2*, *Mirror's Edge: Catalyst*, *Warthunder*, *The Witcher 3* und *The Witness*.

So bietet Ansel in *Mirror's Edge: Catalyst* keine Super-Resolutions an, in *Dishonored 2* dürfen wir die Kamera nicht frei bewegen. Und sollten wir beispielsweise in *The Witcher 3*, welches auch hohe Auflösungen unterstützt, die Neigung des Bildes ändern, um etwa ein Hochformat zu erhalten, wird das im Anschluss berechnete Bild wieder in die ursprüngliche Lage zurückbefördert. Wollt ihr also hochauflösende Bilder in einer schrägen Perspektive fotografieren, müssen ihr euch mit deren Bildschirmauflösung zufriedengeben oder DSR beziehungsweise Downsampling nutzen. Auch einige andere Features vermissen wir bislang, darunter die Möglichkeit, die (für viele Screenshots wichtige) Belichtung in Echtzeit anzupassen, Filter für die Schärferegelung oder Funktionen wie eine Echtzeitfokussierung samt konfigurierbarer Tiefenschärfe sowie umfangreiche konfigurierbare Shader. Diese Funktionen, Filter und Shader bieten wiederum Reshade, wobei das Konfigurieren dieses Tools verhältnismäßig umständlich, zeitraubend und schwierig ist.

GEWISSE EINSCHRÄNKUNGEN, WEITERE ENTWICKLUNG!!

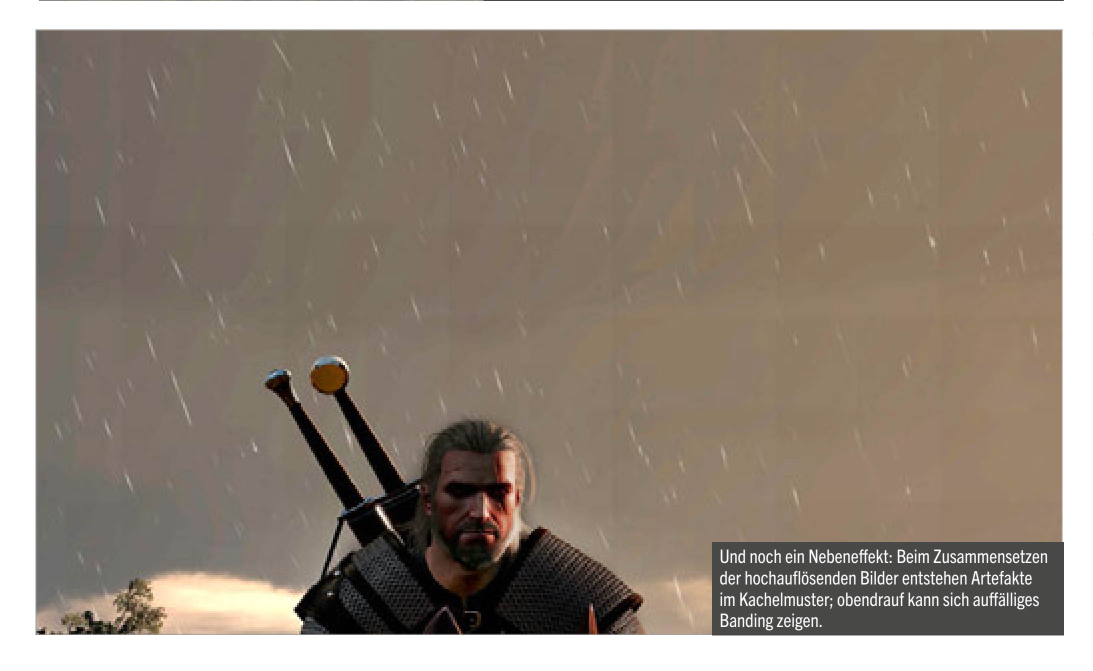
Wir haben uns mit Nvidia kurzgeschlossen und einige dieser Umstände klären können. Zuerst einmal befindet sich Ansel noch am Anfang der Entwicklung, sowohl neue Features als auch Spiele dürften in nächster Zeit hinzukommen. So soll die sehr populäre Unity-Engine in Zukunft neben dem Support für Nvidias VR-Works und weiteren Gameworks-Bibliotheken eine Unterstützung für Ansel erhalten. Und auch die *Unreal Engine 4* bekommt einen nativen Support. Zum anderen sind die Spiele-Entwickler zum Teil für die Funktionen in Ansel verantwortlich und müssen diese außerdem explizit absegnen. Der fehlende Support für Super-Resolutions in *Mirror's Edge: Catalyst* geht laut Nvidia beispielsweise auf solch eine Entwicklerentscheidung zurück – die wollten keine Super-Resolutions.

Ähnliches gilt für zusätzliche Effekte, tiefer in das Gameplay eingreifende Funktionen (wie eine freie Kamerabewegung) oder die generelle Funktionalität, die beispielsweise in *Dishonored 2* wohl noch nicht so ganz gegeben ist. Denn trotz Unterstützung durch Nvidia liegt ein Teil der Arbeit beim Entwickler selbst. Und gerade wenn ein bestimmtes Spiel während seiner Entstehung jene Reife erreicht hat, dass sich eine Integration von Nvidias Ansel anbieten würde, stehen die Studios nicht selten unter besonders hohem Druck: Es gilt, die letzten Bugs zu fixen, den Goldstatus zu erreichen und das Spiel zu veröffentlichen – Crunch Time. Soll Ansel direkt zum Release unterstützt werden, kann dies auch eine zusätzliche Belastung für die Entwickler bedeuten. Die logische Konsequenz ist daher auch der von uns am häufigsten beobachtete Umstand: Der Support für Nvidias Ansel wurde bislang häufig per Patch nachgeschoben. Ein etwas anderer Fall ist das schon erwähnte *Dishonored 2*, das bereits zum Release Nvidias Foto-Tools unterstützt. Hier wirkt Ansel aber wiederum ein wenig aufgesetzt, funktioniert in einigen Fällen nicht korrekt, lässt keine freie Kamerapositionierung zu oder es entstehen selbst in nativer Auflösung unschöne Artefakte.

Aber selbst bei *The Witcher 3*, welches schon seit geraumer Zeit Ansel unterstützt, könnte noch ein wenig nachgebessert werden.


Super-Resolutions sind prinzipiell klasse, sie kommen allerdings mit einigen Nebeneffekten. Beispielsweise ein weißer Schein um den Hexer bei kontraststarken Szenen.


Auch das Detaillevel hat Macken: Figuren, Sichtweite, Vegetation und Shader werden in hoher Qualität berechnet, die per Umbra-Middleware realisierte Architektur nicht.


Und noch ein Nebeneffekt: Beim Zusammensetzen der hochauflösenden Bilder entstehen Artefakte im Kachelmuster; obendrauf kann sich auffälliges Banding zeigen.

Neben den schon erwähnten Problemchen mit den Super-Resolutions und der Perspektive beobachteten wir beim Erstellen dieser gewaltig aufgelösten Bilder einige Nebeneffekte (s. links). Häufig wirken die geschossenen Bilder deshalb deutlich anders als jene Szene, die wir eigentlich mit Ansel in unseren virtuellen Sucher genommen haben und fotografieren wollten. Dabei sollte allerdings erwähnt werden, dass Nvidia die Super-Resolutions noch mit einem ausdrücklichen Beta-Hinweis versehen hat. Die bislang in diesem Artikel angebrachte Kritik sollte daher auch nicht zu stark gewichtet und einzig auf den Status quo bezogen werden.

BEDEUTET ANSEL GEFAHR FÜR SPIELEIGENE FOTO-MODI?

Es gibt jedoch auch einige eventuell kritischere Punkte: Zum einen ist für die Verwendung von Ansel die Installation der Software Geforce Experience Pflicht, die zudem seit Version 3.0 eine Registrierung bei Nvidia nötig macht. Außerdem blicken AMD- und Intel-GPU-Nutzer selbstredend in die Röhre: Nur mit einer Geforce ab der Kepler-Generation funktionieren die Screenshot-Tools. Dies wiederum lässt uns bei aller durchaus vorhandenen Begeisterung skeptisch auf zukünftige Spiele mit Ansel-Support blicken: Ein funktionaler Fotomodus, den alle Nutzer gleichermaßen verwenden können, würde uns wesentlich mehr zusagen. Und hier verbirgt sich eventuell sogar eine gewisse Gefahr: Kaum ein Entwickler dürfte die Arbeit in zwei unterschiedliche Fotomodi stecken. Und falls Nvidias Tool eine Unterstützung erhielte, fiele eine hauseigene und auf jeder Hardware funktionierende Lösung höchstwahrscheinlich aus. Dies wäre eine eher unschöne Sache. Wobei es wohl auch mit Ansel weiterhin Tüftler für inoffizielle Fototools geben wird; dies erscheint uns nach Beobachtung der Szene jedenfalls sehr wahrscheinlich. ❑

FAZIT

Tolle Kamera zum Spielen

Nvidias Ansel ist für Bildschirmfotografen und all jene, die es werden wollen, eine feine Entwicklung – solltet ihr denn eine Geforce-GPU besitzen. Von kleineren Ärgerlichkeiten abgesehen, ist Ansel die einfachste und angenehmste Methode, schicke Screenshots zu erstellen. Profis dürften indes (noch) einige Funktionen vermissen.


PC Games
Wissen, was gespielt wird
ARKANE STUDIOS
Bethesda
PREY®
MORGAN
© 2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved



PC Games
Wissen, was gespielt wird
ARKANE STUDIOS
Bethesda
PREY®
MORGAN